SUPER GAMEPOWER

NINTENDO 64 • P.STATION
SATURN • DREAMCAST • SNES

NOVA CULTURAL
Nº 13
R$ 4,00

MELHORES DO VIDEOGAME 98/99

OS JOGOS QUE VÃO FAZER SUA CABEÇA:

- Final Fantasy VIII (P.Station)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)

A GUERRA DOS CONSOLES: P.Station, Dreamcast e Nintendo 64 lutam pelo 1º lugar

OS 55 MELHORES GAMES DE 98 (COM DICAS!):

- ZELDA (N64)
- METAL GEAR SOLID (P.Station)
- VIRTUA FIGHTER 3 tb (Dreamcast)
- BANJO-KAZOOIE (N64)
- GRAN TURISMO (P.Station)
- MARVEL VS. STREET (Saturn)
- ROCKMAN & FORTE (SNes)

E MUITO MAIS!

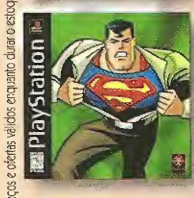
9533

ISSN 1413-8301
00013
9 771413 830003

VOCÊ QUER O DREAMCAST? TÁ NA MÃO!

• playstation •

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*



AÇÃO
Colony Wars: Vengeance
Spyro The Dragon
Metal Gear Solid
Superman
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Twisted Metal 3

2X R$ 44,95 cada

AVENTURA
Crash Bandicoot 3
MediEvil
Quake 2
The Fifth Element
Resident Evil 2 Dual Shock

ESPORTE
FIFA Soccer 99
Formula 1 98
International SS Soccer 98
Knockout Kings (Boxe)

LUTA
Destrega
Darkstalkers 3
Kensei - Sacred Fist
Mortal Kombat 4
Rival Schools (Capcom)
Str. Fighter 2 Collect Vol 2
Tekken 3
Tenchu - Stealth Assassins
X-Men vs. Street Fighter

RPG
Brave Fencer Musashi
Final Fantasy 7
Lunar: Silver Star Story
Parasite Eve
Xenogears

• dreamcast • japonês

Por que esperar mais 9 meses se você pode comprar já? Peça o Dreamcast Japonês e detone o primeiro console de 128 bits do mundo!

2X R$ 349,50 OU 10x R$ 90,08

AÇÃO
Godzilla Generations

AVENTURA
Sonic Adventure
Blue Stinger

CORRIDA
S•ga Rally Championship 2
Monaco Grand Prix Racing

2x R$ 59,95 cada

LUTA
Virtua Fighter 3tb

ACESSÓRIOS DREAMCAST
2x R$ 44,95 cada
Controller Extra
Cartão de Memória VMS

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$150,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

chegou Neogeo pocket com king of fighters 2x 119,90

acessórios Nintendo exclusivos

Pokémon Pikachu	R$ 44,90
Game Booster (Rocket) jogue Game Boy no seu N64	R$ 94,90
Porta Console N64 carregue junto: controles, cabos e 6 jogos	R$ 45,00
Game Boy Camera	R$ 99,90
Game Boy Printer	R$ 99,90
Game Shark	R$ 89,90
Porta Cartuchos N64	R$ 40,00
Volante Mad Catz	R$ 119,90

acessórios 32 bits

Controle Analógico (PSX/SAT)	R$ 69,90
Controle Arcade (PSX/SAT)	R$ 79,90
DEX Drive (PSX/N64)	R$ 89,90
Game Shark (PSX/SAT)	R$ 89,90
Mega Memory Card (PSX)	R$ 69,90
Volante Mad Catz (PSX/SAT)	R$ 119,90

• saturn •

grátis 4 games
virtua fighter 2, daytona usa, virtua cop e + 1 game clássico

2X R$ 129,50 OU 6x R$ 50,86

Japonês

AÇÃO - 2x R$ 47,95
Castlevania: Dracula X
Deep Fear

LUTA - 2x R$ 59,95
Japan Pro Wrestling
King of Fighters '97
Real Bout Collection
Real Bout Special
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter

Jogos de luta incluem cartão de memória

Conversor para console americano: R$ 20,00 (c/ jogo)

Americano

AÇÃO
House of the Dead
Mega Man X4
Resident Evil

2X R$ 44,95 cada

AVENTURA
Enemy Zero

ESPORTE
Worldwide Soccer 98

RPG
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3

Conversor japonês c/ 4Mb de memória R$ 74,90

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Frete não incluso. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. * Controle Básico, somente para compras efetuadas em conjunto. • Consulte relação de clássicos no momento da compra.

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

32 BITS

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

SUPER GAMEPOWER

MELHORES DO VIDEOGAME 98/99

Desde os anos de 95, quando foram lançados o Saturn e o P.Station nos Estados Unidos, e 96, data da chegada do Nintendo 64, o mundo do videogame não vivia uma época de tamanha efervescência. Novos consoles, PDAs e, acima de tudo, uma safra de games poderosíssimos à disposição dos aficcionados por diversão de qualidade. Nesta edição dos *Melhores do Videogame 98/99*, reunimos só o melhor do melhor. Nada de perder tempo com joguinhos mais ou menos. Aqui o negócio começa com *Zelda*, *Metal Gear Solid*, *Virtua Fighter 3 tb* e termina com *Perfect Dark*, *Final Fantasy VIII* e *Blue Stinger*, os campeões de agora e de daqui a pouco. O Chefe aqui fez a seleção pessoalmente. Se você quiser saber as melhores dicas e ficar por dentro do mundo do videogame, leia com atenção as páginas a seguir.

O CHEFE

OS CONSOLES 4
PRÉ-ESTRÉIA 6
LANÇAMENTOS 12
MELHORES DE 98
- AÇÃO 18
- ESPORTE 25
- RPG 30
- LUTA 34
- TIRO 38
- OUTROS 40

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: *MURILO MARTINS*

A GUERRA DOS CONSOLES

As grandes empresas do mundo do videogame se preparam para a virada do século: os dois últimos anos do milênio vão ser decisivos para que Sony, Sega e Nintendo mostrem suas fichas na briga pela liderança do mercado mundial de games. Além de boas máquinas, não podem faltar games. Quem se arrisca a dizer qual será o console a dominar a guerra no século XXI?

O biênio 1999/2000 deve ser decisivo para a configuração do novo cenário no mundo do videogame. Depois da supremacia do P.Station nos últimos anos, com quase 35 milhões de consoles vendidos mundo afora, a queda de braço pelo lugar de console mais popular está apenas começando. Com o lançamento do novo console da Sega em parceria com a Microsoft, o Dreamcast, e de novos games – especialmente **Zelda** – para o Nintendo 64, a largada já foi dada. Os donos de consoles 32 bits devem, em no máximo dois anos, ser proprietários de peças de museu. Algo parecido com o que sentem hoje os donos de máquinas de 16 bits. A guerra pelo posto de console mais popular do mundo não passa só pelo importante aspecto tecnológico. Hardwares menos potentes, porém que tenham um grande acervo de jogos disponíveis, podem ganhar a preferência dos jogadores. Que o diga o P.Station. Esse parece ser o grande desafio do Nintendo 64 – e talvez também sua grande chance. O console, bastante popular nos Estados Unidos, perde feio no Japão, principalmente porque não tem RPGs de nível e por não contar com games tradicionais de empresas como a Capcom, por exemplo (o primeiro, **Magical Tetris Challenge**, está saindo agora). Mesmo para os americanos, que se ligam mais em jogos de ação, o acervo ainda não é grande o suficiente. A grande chance do console é aproveitar o período inicial do Dreamcast e a entressafra entre P.Station e P.Station 2. Já o grande desafio da Sony é ter o timing certo para o lançamento do novo console. Apesar de alguns boatos de que ele seria lançado em 99, o mais provável é que isso ocorra só no ano 2000 (veja texto na página ao lado). Até lá, mesmo já na descendente, o P.Station deve continuar líder. Para o Dreamcast, este é o ano decisivo. A nova máquina tem de consolidar-se no Japão – onde, diga-se de passagem, começou bem – e explodir logo de cara nos Estados Unidos, onde será lançado em setembro. Tudo isso só acontecerá se houver jogos em quantidade suficiente para divertir gostos variados. O hardware, pelo que se viu até agora, por ora não tem concorrente. Entre um grande sucesso e outro, para as três grandes do videogame no momento (Sony, Sega e Nintendo), uma coisa parece ser da maior importância para o sucesso de suas máquinas e estratégias: contar com muitos e bons parceiros para que os jogadores não sofram de um mal inaceitável neste final de século: mesmice. Essa palavra é proibida.

PDA: VOCÊ AINDA VAI TER UM

A onda do momento tem 3 letras: PDA, sigla de Personal Digital Assistant (assistente pessoal digital). Esses aparelhinhos, fortemente influenciados pela moda do Tamagotchi, estão invadindo os videogames agora. Funcionam como um videogame de bolso. Quem deu o primeiro passo foi a Sony, que anunciou seu Pocket Station na Tokyo Game Show, mas quem lançou primeiro foi a SNK, com seu Neo Geo Pocket, que pode ser conectado ao Dreamcast. É um portátil poderoso à base de cartuchos, que conta com títulos como **The King of Fighters R-1**. É em preto e branco, mas promete ter uma versão colorida em 99. A conexão é feita por cabo ou infravermelho. Depois veio o Visual Memory, que funciona como um Memory Card e como portátil. O aparelho interage com o Dreamcast e com os arcades da placa Naomi. Quando conectado ao controle do Dreamcast funciona como um visor próprio. Os jogos são carregados do console para o Visual Memory. Permite também conectar-se a outros Visual Memory para trocar dados ou jogar um contra o outro. Também administra os "saves" sem depender do console. Funções parecidas tem o Pocket Station, exceto pelo fato de a comunicação ser feita por raios infravermelhos e não por ligação direta. Ao contrário do Neo Geo Pocket, esses aparelhos não rodam jogos complexos, só daqueles do tipo do Tamagotchi. Essa mania acabou dando forças ao mais consagrado dos portáteis: o Game Boy, agora, em versão colorida e com mais jogos. A Nintendo estuda transformá-lo num PDA. Isso já acontece com **Pocket Monsters Stadium**, em que você coleta os monstros no cartucho do Game Boy e joga-os, através de um aparelho chamado GB64, no Nintendo 64. Outra forma é usar o Game Boy como controle do Nintendo 64. Claro, com cabos especiais. Assim cada jogador teria a sua tela também. Em março a Bandai também vai entrar na área. Vai lançar o Wonder Swan, um portátil à base de cartuchos em que você pode jogar com a tela lateral ou horizontal. É em preto e branco e pretende interagir com celulares e computadores.

P.STATION 2: O MISTÉRIO CONTINUA

Por enquanto, tudo que se sabe sobre o P.Station 2 não passa de especulação. Com o lançamento do Dreamcast, esperava-se que a Sony falasse pela primeira vez sobre o console no final de novembro. Isso não aconteceu e o lançamento, que acreditava-se estar marcado para o final de 99, deve acontecer apenas no final do ano 2000. A Sony continua de bico calado, como reza a tradição da empresa nesses casos. Na única vez em que abriu a boca, Ken Kutaragi, designer do P.Station, numa entrevista para a revista americana Electronic Gaming Monthly, falou apenas dos gráficos. De acordo com Kutaragi, os designers da Sony trabalham em uma nova tecnologia de processamento de gráficos. O objetivo é fazê-los com cara de filme e não com cara de gráficos de computador. É certo também que Sony e Toshiba estão desenvolvendo um novo chip, que será apresentado numa feira de semicondutores no começo de 99, nos EUA. Não se sabe ainda se o novo chip será usado no P.Station 2. A grande dúvida acerca do console hoje é a mídia que será usada. De acordo com a revista japonesa Famitsu, é provável que a Sony trabalhe com DVD ou DVD-ROM, duas mídias capazes de armazenar muito mais informações que um CD. A revista fala ainda da existência de um modem, a exemplo do Dreamcast. O do P.Station 2, contudo, teria uma utilidade a mais: carregar dados de som, comprimindo-os pelo sistema MP3.

P.Station 2: mistério aguça a imaginação e faz surgir desenhos diferentes

PERFECT DARK

RARE

ação

NINTENDO 64

A programação básica é a mesma de **GoldenEye**. Mas as semelhanças param por ai. **Perfect Dark** tem muitos outros recursos que deixam o jogo de Bond no chinelo. A heroína, Joanna Dark, pode fazer coisas que James Bond nunca sonharia fazer. Ela pilota veículos, empurra, carrega e joga objetos espalhados pela fase. As armas também foram incrementadas. Muitas usam mira automática, que precisa ser travada nos inimigos antes de o tiro ser disparado. Joanna interage muito mais que Bond. Ela pode sacar sua arma e detonar o que quiser no cenário, por exemplo. Os gráficos também são muito melhores que os de **GoldenEye**. Mais trabalhados, os cenários dão o tom futurista ao game. Os efeitos de luz, contudo, são os que mais impressionam. Por conta deles, e também de outros elementos gráficos, **Perfect Dark** deverá usar o cartucho de expansão de memória RAM. Com base na programação de um dos melhores jogos de 97 e com tantos elementos mais, **Perfect Dark** e Joanna Dark prometem arrebentar em 99.

Sem data prevista de lançamento

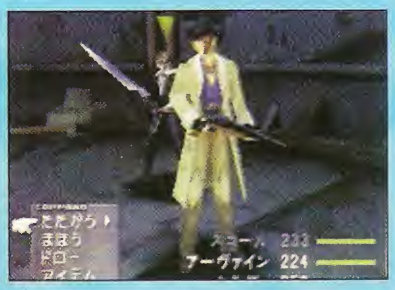
FINAL FANTASY VIII

SQUARE
RPG
P.STATION

FINAL FANTASY VIII™

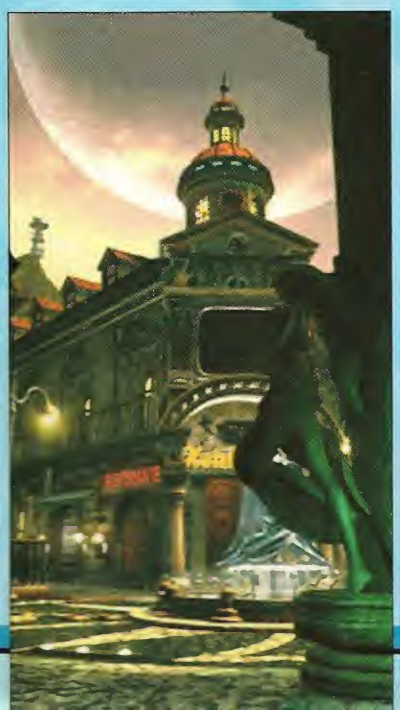
ファイナルファンタジーVIII

Depois do enorme sucesso de **Final Fantasy VII**, não há como não esperar o melhor de sua continuação. **Final Fantasy VIII** é, desde já, sério candidato a melhor jogo de 99. O game virá em 4 CDs, um a mais que o antecessor, o que quer dizer que terá um mar de cenas de computação gráfica, especialidade da Square. Se mantiver a qualidade mostrada no demo de **Brave Fencer Musashi**, vai ser um show. Os gráficos são cristalinos e o som, magistral. Os summons, desta vez, ganham mais espaço, pois podem ganhar experiência como um personagem qualquer. Pode-se incorporar magias e ganhar defesas e ataques especiais. Squall Leonhart é um dos personagens principais.



Seu nome vem do inglês, squall, que quer dizer rajada de vento com chuva. Leonhart provém de lion heart, ou, coração de leão. Laguna Loire é o outro protagonista, cujo nome tem origem em uma famosa praia de Los Angeles, sede da Square USA. Completam o elenco, Selphie Tilmitt, Irvine Kinneas, Seifer Almasy, Rinoa Heartilly, Zell Dincht, Idea, Moomba e, é claro, o Chocobo. O jogo também vai fazer uso do Pocket Station, o PDA do P.Station.

Disponível em fevereiro



As Novas Feras

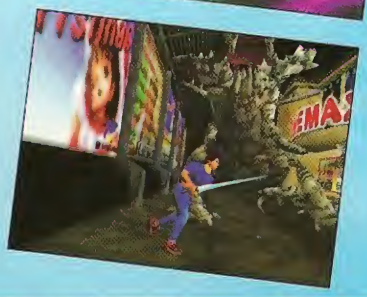
BLUE STINGER

CLIMAX GRAPHICS

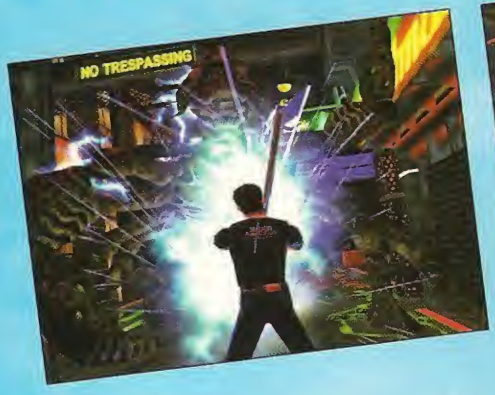
ação/aventura

DREAMCAST

Blue Stinger rola depois do ano 2000 quando, em vez de o mundo acabar, uma nova ilha aparece na costa do México. Alguns cientistas são mandados para ilha e devem descobrir o que há lá. Tudo o que descobrem, contudo, desaparece misteriosamente. Algum tempo depois, um grupo de agentes especiais recebe a missão de explorar a ilha. O game é um misto de ação e aventura com cara de cinema: os monstros foram criados por Robert Short (Os Fantasmas se Divertem) e os storyboards são de Peter Von Sholley (Marte Ataca!). Os gráficos são prova do que o Dreamcast tem para dar.



Disponível em março



QUAKE II

ID SOFTWARE

ação

P.STATION/N64

Quake II não é especial apenas por ser Quake. Esta é a primeira versão do game feita especialmente para videogame, ao contrário das outras já lançadas, apenas conversões do original do PC. A Id Software promete usar toda sua experiência para aproveitar melhor os pontos fortes dos consoles e contornar suas limitações. Com isso, ganham os gráficos: muito mais trabalhados e detalhados. Os monstros ainda são os mesmos, mas ganharam expressões mais realistas. As armas também não mudaram, mas é possível que **Quake II** ganhe armas e monstros exclusivos no videogame.

Disponível em fevereiro

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

CAPCOM

ação

DREAMCAST

No terceiro capítulo de **Resident Evil**, Chris Redfield continua sua luta contra a Umbrella Corporation. Agora ele vai invadir o quartel general da organização, que fica na Europa, para descobrir a verdade sobre os vírus G e T. Ainda no rastro do irmão, Claire segue para Europa em busca de notícias de Chris. **Resident Evil Code: Veronica** deve trazer novos zumbis e monstros, inspirados no terror europeu, cheio de criaturas noturnas, como vampiros. É, desde já, um dos três jogos mais esperados para o Dreamcast – os outros são **Blue Stinger** e **Sonic Adventure**.

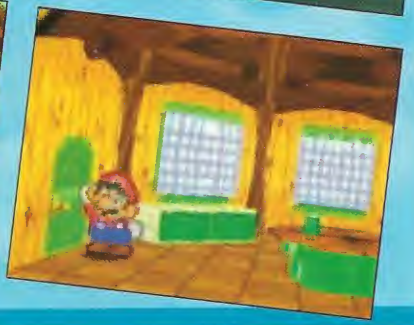
Sem data prevista de lançamento

SUPER MARIO RPG 2

NINTENDO

rpg

NINTENDO 64



Depois de um bom tempo descansando das maluquices de Koopa, Mario volta à ativa. Ainda não se sabe nada da história, mas é certo que a encrenca deve envolver a princesa Peach. Mario vai combater os mesmos inimigos que enfrentou em **Super Mario RPG**. O sistema de batalhas também é semelhante, mas nesta versão seus companheiros não precisam esperar seus comandos para entrar na briga. Os gráficos são inovadores: os cenários são 3D, mas o jogo foi desenvolvido em 2D. A cara é de desenho animado.

Sem data prevista de lançamento

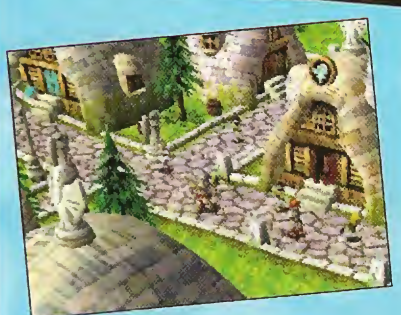
As Novas Feras

MESSIAH
SHINY
ação
P.STATION

O mundo está a beira do apocalipse. Para desespero dos céus, o inferno está melhor preparado para a ocasião. Tão preparado que o demônio resolveu adiantar o fim do mundo, quebrando os sete selos que o protegem do mal. Você joga na pele de um querubim enviado pelo céu para impedir que o diabo alcance seu objetivo. A história não tem nada de inovadora, mas o jogo promete. A Shiny está usando uma nova tecnologia que garante boa qualidade de gráficos, mesmo com vários elementos na tela, e ainda permite ângulos de visão incríveis.

Já disponível

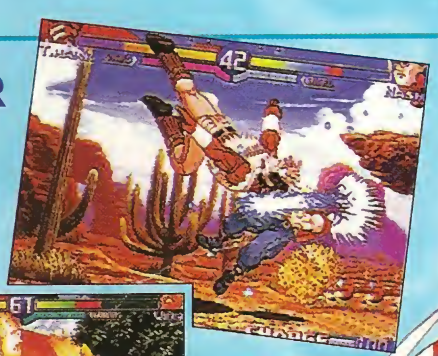
GRANDIA II
GAME ARTS
rpg
DREAMCAST

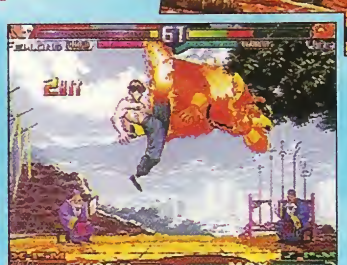


Grandia é um dos melhores jogos já lançados para Saturn. Por azar, o game chegou tarde, quando o console já estava em decadência. A segunda versão ainda não tem data de lançamento certa, pois, de acordo com a Game Arts, a prioridade é a qualidade do jogo. Para compensar a espera, **Grandia II** deve aproveitar todos os recursos do Dreamcast (especula-se até que usará modem), com gráficos e personagens 3D e vários ângulos de câmera.

Sem data prevista de lançamento

STREET FIGHTER ZERO 3
CAPCOM
luta
P.STATION





Street Fighter Zero 3 não é só uma versão do jogo para arcade. O game ganhou novos modos: um de treino e o World Tour, em que os gladiadores lutam pelo mundo. Há mais personagens – cerca de 30 –, entre eles Blanka, Vega e Balrog, que ainda não haviam aparecido na série Zero. Para completar, o jogo será compatível com o PDA, que você poderá usar para treinar.

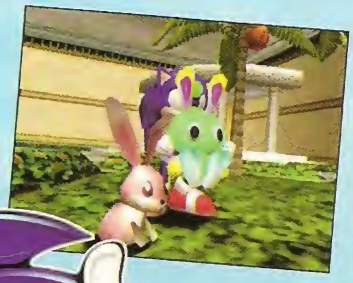
Já disponível

SONIC ADVENTURE

SEGA

ação/aventura

DREAMCAST



Novo console, novo visual (muito mais moderno), novo estilo de jogo. Não fiquem alarmados: Sonic continua coletando anéis e rolando pelas fases. São três áreas principais que alternam ação, em que a velocidade é fundamental, e aventura, em que o que vale é explorar e coletar itens. Existem seis personagens e você pode jogar com qualquer um deles. Dependendo do personagem, o jogo muda. A Sega ainda inseriu alguns minigames, entre eles um de tiro e uma corrida de naves.

Já disponível

SEGA RALLY 2

SEGA

corrida

DREAMCAST

Sega Rally 2 será o primeiro jogo do Dreamcast a usar o modem para jogos multiplayer. A segunda versão traz novos carros – um Toyota Corolla, um Escort, um Lancia Stratos Gr4 e um Lancer Evolution 4. São dois modos de jogo: o tradicional Championship, campeonato em que você enfrenta o computador ou outro oponente, e o Practice, um modo de treino muito bem construído em que você realmente consegue pegar o jeito das pistas. A Sega promete reproduzir fielmente o que havia de melhor no arcade: gráficos e controle.

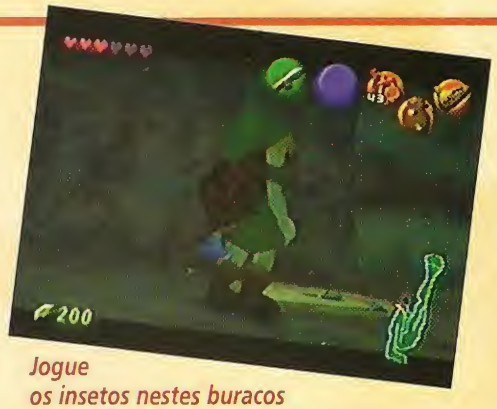
Disponível em janeiro

NINTENDO 64

NINTENDO
1 jogador
256 mega - bateria interna

ZELDA

The Legend of Zelda: Ocarina of Time já tem seu lugar reservado na galeria dos melhores jogos da história. Trabalho de número 64 do premiado designer Shigeru Miyamoto, o jogo prima pelo mundo virtual construído. A aventura em si já é enorme e, se você fizer todos os minigames e explorar todos os cantos, vai levar uns 2 meses para descobrir tudo. Quer dizer, cada vez que jogar **Zelda**, provavelmente você vai descobrir algo de novo. Tempo é a palavra-chave. **Ocarina of Time** retrata duas fases do personagem Link: infância e fase adulta. Na infância as limitações são maiores: não se pode usar várias armas e itens. Na parte técnica, Zelda também é campeão: gráficos caprichados, músicas de acordo e cenas de cinema que chegam a superar as de P.Station. O Nintendo 64 pode não ter o melhor acervo, mas tem o melhor jogo do ano.



Jogue os insetos nestes buracos para expulsar as aranhas douradas

Chegue perto das borboletas com a Deku Stick acionada para transformá-las em fadas

Venda as máscaras para o soldado que protege a entrada da Death Mountain, para o músico de Lost Woods, para o garoto (do cemitério) em Kakariko Town e para o maratonista perto de Lon Lon Ranch (de dia e, depois, de noite, após conseguir a Ocarina of Time) para obter a Mask of Truth

Esse carinha da fase Market compra várias coisas. Venda um peixe, por exemplo, e ganhe 100 rupees. É uma das maneiras mais fáceis de ganhar uma grana

Para chegar ao local do coração, em Kakariko Town, na casa onde tem uma vaca, pule com a galinha do ponto onde o sujeito da foto está

Para chegar a este coração, pule lá de cima e, na descida, dê uma espadada

No cemitério de Kakariko Town puxe as pedras das covas à noite. Em duas delas há passagens. Em uma delas consegue-se um coração e na outra uma Hylian Shield

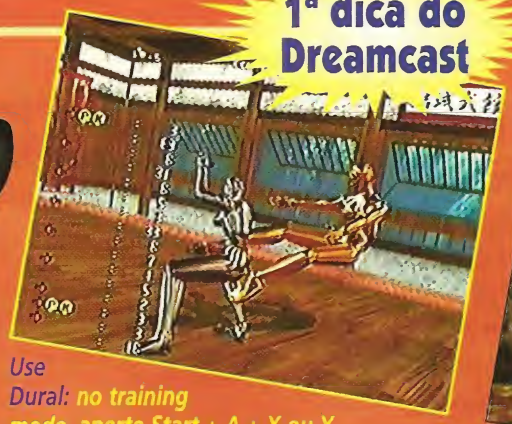
As paredes de pedras podem ser detonadas com a bomba, que se consegue em Dodongo Cavern

Virtua Fighter 3tb

DREMCAST

SEGA
2 jogadores - 2 CDs- visual memory

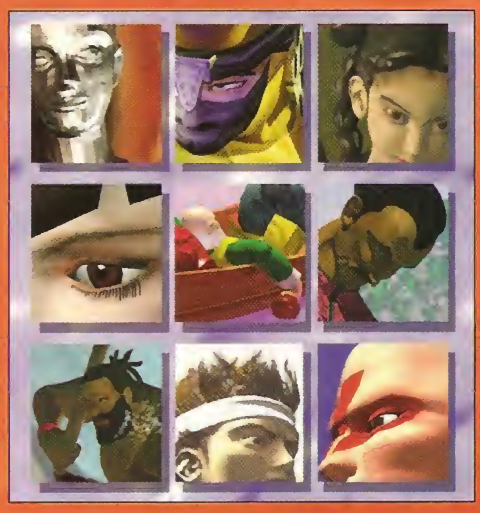
1ª dica do Dreamcast



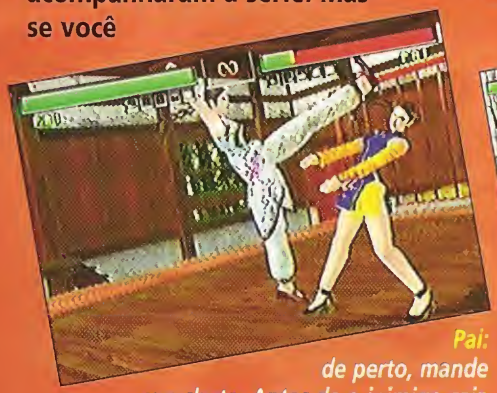
Use Dural: no training mode, aperte Start + A + X ou Y para escolher a criatura de metal líquido e detone com seus golpes

Akira: faça o oponente voar com um →→ + chute e mande um Dragon Lancer (↘ + defesa + chute, → + soco, ←→→ + soco + chute)

Virtua Fighter 3 encabeça a lista dos arcades mais jogados no Japão há mais de dois anos. Todo esse sucesso contribuiu nas vendas do Dreamcast. No Brasil, o pessoal prefere mais um *The King of Fighters '98* ou um *Tekken 3*. *Virtua Fighter 3* tem gráficos excelentes, de alta resolução, e movimentação realista. Não há aqueles exageros encontrados em Tekken. O jogo é extremamente técnico, o que afasta os novatos e aqueles que não acompanharam a série. Mas se você superar essa primeira dificuldade, vai descobrir por que este *Virtua Fighter* é tão conceituado. Em *VF3 tb*, que permite montar times, há 13 personagens. Cada um tem seu cenário, e não é uma questão de gráficos. Os terrenos são bem variados e influem na estratégia a ser adotada. A demarcação dos ringues também é bem variada. A jogabilidade é excelente, mas recomenda-se um joystick.



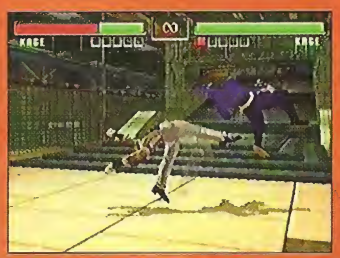
Wolf: faça este combo o mais próximo que der do oponente. Mande um ←→ + soco + chute, depois um → + chute e finalize com um ↑ + soco para pegar o oponente no chão. Simples, mas eficiente



Pai: de perto, mande um chute. Antes de o inimigo cair, siga com um →→ + soco, chute

Lau: faça um ←← + soco, ↓ + soco e depois, dependendo do ângulo, mande uma seqüência. Se estiver na parte mais alta dá para emendar combos maiores

Jeffry: ↘↘ + soco, →→ + soco, ↑ + soco. Esse combo tira um bocado de energia



Kage: arremesse o oponete com ← + soco + defesa. Espere pelo oponente e faça uma seqüência de 3 socos e um ↖ + chute

Taka-Arashi: → + soco + chute, →→ + soco, ↓ + chute. Um combo de peso!

Aoi: utilize agarrões, como ↓→ + soco + defesa, e ↓↑ + soco + defesa e aí mande um arremesso no chão (↘ + soco + defesa)

P.STATION

IREM
1 jogador - Dual Shock
memory card

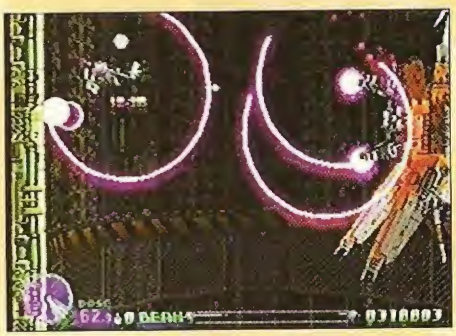
Velho sucesso vindo do arcade nos anos 80, **R-Type** ainda encontra espaço para inovar. A Irem resolveu dar novas roupas ao seu velho hit usando tecnologia poligonal 3D e trazendo novos efeitos visuais e sonoros nesta versão **Delta**, a primeira especialmente feita para o P.Station. Apesar do ambiente 3D o jogo continua explorando uma jogabilidade em duas dimensões. A dificuldade continua num nível alto como em toda a série. Agora você pode escolher entre três naves, R-9, R-13, R-X, cada qual com características diversas das outras (veja o quadro "Naves e estilos"). Para regular a velocidade, em vez de pegar um item S, como nas edições anteriores, você usa os botões L1 (aumentar) ou L2 (diminuir).

No chefe da segunda fase, coloque o Force Device na traseira e atire na junção que vai se formar entre os dois monstros

Para evitar os tiros do veículo da terceira fase, coloque sua Force Device na traseira da nave e não pare de atirar no canhão

Derrube esta saída de inimigos. Assim você dá fim às naves vai que estiverem embaixo

Encoste a Force Device nesse objeto para carregar o Delta Force



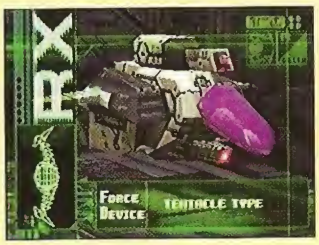
Para desviar dos raios do chefe da quarta fase, fique no meio do círculo que o raio formará

Fique na posição mostrada na foto para evitar a colisão com a coluna que está caindo

Aumente a velocidade para 3 nessa hora. Não espere até o último momento para desviar dos objetos

Naves e estilos

A R-9 é a nave tradicional da série, sem grandes mudanças, apenas o Delta Force foi acrescentado



A RX tem a Force Device, que abre quando você vai para frente. Com isso o raio se espalha e fecha quando você vai para trás, ficando mais concentrado

A R13 é a nave com estilo mais próprio. Seu Force Device gruda no inimigo e a corrente de energia que liga a nave a ele causa danos nos adversários

TOMB RAIDER III

P.STATION

EIDOS
1 jogador - Dual Shock memory card

As curvas continuam a ser a principal virtude de *Tomb Raider*. As curvas da Lara, é claro. O game da gata ganha muito na parte gráfica nesta terceira versão. Até porque, como tudo saiu parecido com as versões anteriores, deu tempo de trabalhar bem os gráficos. Não acontecem mais aqueles lances de "passar de sala". Outra novidade está na hora de salvar o jogo. Agora é preciso coletar pequenos cristais que você não vai encontrar em grandes quantidades. Quanto aos movimentos da gata, além dos tradicionais, ela também passou a engatinhar e atirar abaixada.

Pular de fase: L2, R2, L2, L2, R2, L2 ,R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 e L2

Todas as Armas: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 e R26t

Todos os Secretos: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2 e L2

COMO PEGAR A RACE KEY EM LARA'S HOUSE

Pegue o Flare na porta ao lado da cama de Lara e saia para o hall. Acione este switch e siga pelo corredor escuro até a outra sala...

Race Key em Lara's House: R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2 e L2

Encher Energia: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2 e L2

...aí empurre essa caixa até o fundo e volte para o Hall. Siga agora para a biblioteca que fica no mesmo andar onde está

Aqui puxe o livro da prateleira. A chama da lareira vai se apagar e você poderá subir pela parede dentro da lareira

Puxe a caixa até o centro da sala e use-a para alcançar a passagem no teto. Dentro do aquário, nade seguindo o vidro e você vai achar a chave no chão

Empurre a caixa que está aqui até o fundo, acione a alavanca e corra para a porta abaixo da escada no hall principal

RIDGE RACER TYPE 4

P.STATION

NAMCO
1/2 jogadores - Dual Shock memory card - pocket station

Com carros do tipo grip, tangencie bem as curvas fechadas e aperte firme o freio

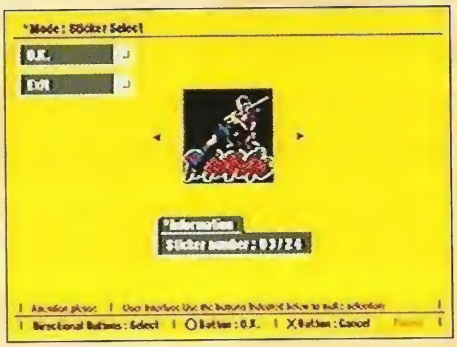
Procure chegar sempre em primeiro lugar, pois isso influencia no rendimento de sua equipe que, por sua vez, influenciará na velocidade final do novo carro na próxima etapa

Além de vir acelerando, **Ridge Racer Type 4** entra firme na era dos PDAs. É o primeiro jogo do P.Station a sair com suporte para o Pocket Station, o console/memória em miniatura da Sony. Mas as virtudes do game de corrida da Namco não param por aí. **Type 4** luta para rivalizar com **Gran Turismo**, o que, convenhamos, não é nada fácil. Mas, acreditem, há quem ache que o jogo chegou lá. Os gráficos saíram bem caprichados, proporcionando uma movimentação aguda e uma velocidade contagiante. Nesta versão não se vêem mais aquelas quebras características dos gráficos poligonais (principalmente quando os jogos são meio matados). Você tem quatro equipes e quatro marcas de carro para mostrar o seu talento como motorista. De quebra, **Type 4** traz um CD extra com uma versão antiga de **Ridge Racer** e outras coisas.

Verifique sempre sua garagem para ver em qual parte do Extra Trial você poderá competir

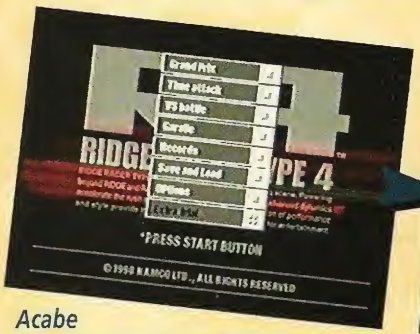
Para se classificar na primeira parte do campeonato, você tem de obter no mínimo um 3º lugar na 2ª parte, 2º lugar na terceira e 1º lugar na 4ª parte

Cada equipe tem um ajuste diferente para cada carro. Escolha a equipe que se adapte ao seu jeito de guiar



Ao terminar o campeonato, você vai poder colocar uma estampa nova no carro

Para fazer uma curva fechada com carros do tipo Drift, aperte uma ou duas vezes o freio de leve. O carro vai derrapar, apenas coloque-o no caminho certo de novo



Acabe o campeonato em primeiro lugar. O modo Extra Trial vai aparecer, corra na categoria da marca de carro que você correu durante o campeonato

NINTENDO 64

CAPCOM
1/2 jogadores
memory card

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

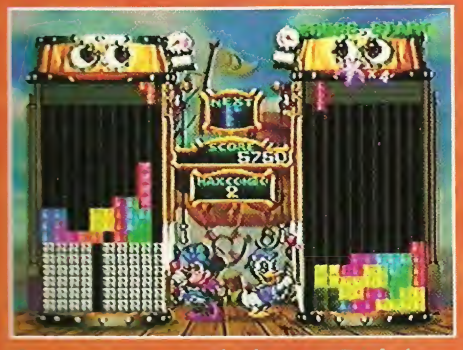
Finalmente aconteceu! Depois de muito tempo de especulação e promessas, aconteceu: *Magical Tetris Challenge* entra para a história como o primeiro jogo da Capcom para o Nintendo 64. Talvez a galera esperasse por outros jogos, tipo *Resident Evil* ou algum *Street Fighter*, mas *Tetris* é sempre *Tetris*. Este é o terceiro jogo no estilo a sair para o console. Desta vez, você conta com a visita de personagens ilustres: a turma da Disney, com Mickey, Donald, Pateta e Minie está presente. Duas coisas inovam neste quebra-cabeças: primeiro, você tem linhas verticais que ajudam a saber o posicionamento das peças; segundo, existe uma sombra que acompanha cada peça e auxilia a na hora de ver como ficará a distribuição dos quadrados. Outra novidade é o modo Magical, em que você conta com uma mãozinha salvadora para tirar as peças, que aparece quando você completa uma linha e enche a barra.

Os itens que contam mais pontos no final da fase são os Max Combo (fazer mais de uma linha) e All Clear (deixar a tela sem nenhuma peça)

No modo Endless, procure fazer várias linhas seguidamente, pois a cada volta do relógio o jogo aumenta um nível de velocidade

No modo Magical, jogando com 2 jogadores, a cada linha completada peças estranhas irão cair no lado do oponente

Procure usar a sombra da peça para não cometer erros no momento do encaixe. As linhas na vertical podem servir também como apoio



O esquema para se dar bem em Tetris é bem simples: coloque as peças em um determinado lado e deixe uma fileira para encaixar a peça barra Tetris

Fique esperto com a barra do lado esquerdo da tela. Ao ser completada, surge na tela esta maõzinha para dar aquela força e sumir com algumas peças. Para encher a barra, somente completando as linhas

Não fique preocupado caso tenha alguns buracos no seu jogo. Conforme você for completando as linhas terá oportunidade de arrumá-los

AÇÃO

METAL GEAR SOLID

P.STATION

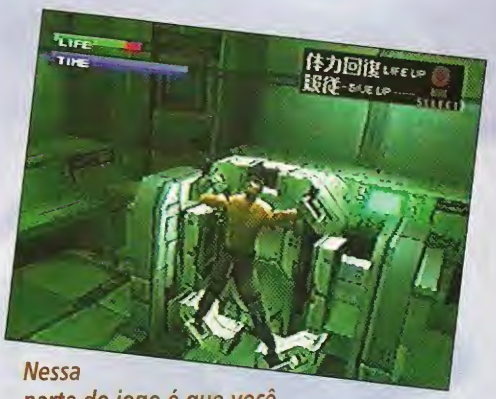
KONAMI
1 Jogador - 2 CDs
memory card

Metal Gear Solid está com uma das mãos no Oscar do Chefe de 98. Motivos para isso não faltam. Começam pela história, muito bem elaborada. Seguem com os gráficos e as músicas: animais! O objetivo principal no game não é matar. Na verdade, é essencial ter muita cautela para não chamar a atenção dos guardas, das câmeras e dos cães. Quando chega a hora de encarar os chefões, a coisa muda: a ação e a adrenalina correm soltas. As armas usadas no jogo são um quesito à parte. Todas são incríveis e abusam do uso da alta tecnologia.

Imagens fantasma: assim que pegar a câmera, tire fotos dos locais abaixo, salve-as e dê uma olhada pela opção "Picture Album". Uma imagem fantasma vai aparecer em cada foto.

Sato: torre de comunicação A (telhado destruído por um míssil do Hind D). No canto da antena.
Nakamura: na passagem subterrânea, onde Meryl foi atingida.
Sniper Wolf: Mire na poça de sangue.
Shinkawa: atrás do segundo pilar da plataforma onde estava Sniper Wolf pela primeira vez.
Shimizu: caverna dos cachorros (primeiro lugar de agachar).
Kaneda: no espelho no banheiro feminino.
Fukushima: no heliporto, olhando a linha do horizonte pelo penhasco.
Takade: sala onde enfrentou Ninja, vidro na extremidade.
Fujimura: elevador, na torre B de comunicação.
Hirano: elevador (torre de comunicação B) na última coluna do andar superior.
Muraoka: na água do reservatório de carga (logo no começo do jogo).
Ishiyama: heliporto, no topo do prédio da garagem de tanques.
Uehara: extremidade do elevador (o que tem os corvos).
Negishi: na queda d'água do armazém subterrâneo - norte.
Mizutani: quando enfrentar o Metal Gear.
Korekado: a fumacinha que sai quando o soldado está fazendo suas necessidades no banheiro masculino.
Sasaki: nos quadros da sala da diretoria onde se enfrenta Psycho Mantis.
Sonoyama: máquina de tortura.
Toyota: compartimento no meio do armazém subterrâneo onde enfrentou Vulcan Raven.
Kozyou: atrás da estrutura parecida com um tanque de água no cânion.
Kojima: laboratório de Otacon (na foto à direita).
Matsuhana: no corredor com os cadáveres (fora do laboratório Otacon).
Shikama: chão eletrificado.
Kimura: base subterrânea, na ponta do canhão de Metal Gear (braço direito).
Kobayashi: pedra no cânion.
Okajima: larvas do verdadeiro chefe da DARPA na cela.
Nishimura: ao lado do cadáver de Baker (na sala onde enfrentou Revolver Ocelot).
Mukaide: reflexo da água na caverna dos cachorros.
Onoda: onde Baker foi amarrado.
Kitao: cadáver de Decoy Octopus (falso chefe do DARPA).
Yoshimura: final do duto de ar onde não há saída.
Ito: dentro do elevador para o hangar do tanque.
Jerem Blaustein: cadáver de Sniper Wolf.
Yoshioka: ponte no terceiro nível da usina metalúrgica.
Mori: ponto mais baixo do elevador (torre de comunicação B).
Kinbara: área escura da escada que leva à usina metalúrgica.
Tougo: final da sala de vapor (na usina metalúrgica).
Makimura: sala onde encontrou a máquina fotográfica.
Kutome: sala de controle, 3o. andar da base subterrânea.
Tanaka: heliporto, soldado dormindo.
Shigeno: heliporto, câmera perto da escada.
Yamashita: no depósito de material radioativo, na ponta do míssil.
Kobayashi: o soldado que teve suas roupas roubadas por Meryl na prisão.
Scott Dolph: na parte escura do corredor entre a torre A e B.

Atravesse a caverna (M11), desviando dos cachorros, e reencontre Meryl. Dê um soco, uma gravata ou arremesse-a para deixá-la nervosa. Use a caixa e um dos filhotes vai "marcar seu terreno" nela... Assim, toda vez que usá-la, os cachorros não irão atacá-lo

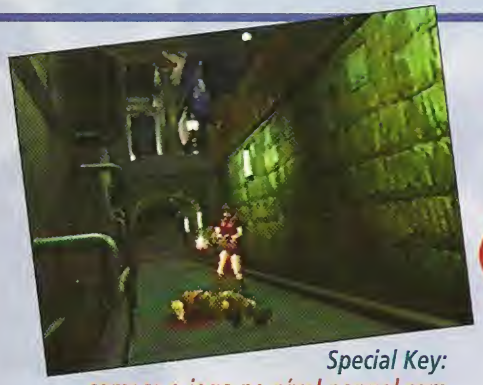


Nessa parte do jogo é que você define qual item secreto vai ganhar ao terminar o jogo. Se você resistir às seções de tortura com o botão ○, ganhará a bandana, que quando usada não gasta seus itens. Se desistir nas seções usando o botão Select, Merryl será morta e você ganhará no final do game o item Stealth, que quando usado serve para camuflagem

RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK

CAPCOM
1 Jogador - 2 CDs
memory card

P.STATION



Special Key: comece o jogo no nível normal com qualquer personagem. Vá até a escada que está localizada logo em frente à entrada da delegacia para encontrar Brad. Você não poderá pegar nenhum item durante o percurso. Após encontrá-lo, entre na delegacia, pegue a munição necessária e volte para detoná-lo. Aí e só pegar a chave

A versão Dual Shock de **Resident Evil 2** tem tudo que Resident 2 tem e mais. Além de possibilitar o uso do controle Dual Shock, que responde aos atritos que rolam no jogo, há um minigame, o Extreme Battle Game. Nele você deve desarmar as bombas que estão na delegacia no começo do jogo. O detalhe é que você está no final do game e tem de voltar para desarmar as bombas. Você pode jogar com Cris, de Resident 1, e com a Ada Wong, de Resident 2, e ainda pode usar armas das versões anteriores.

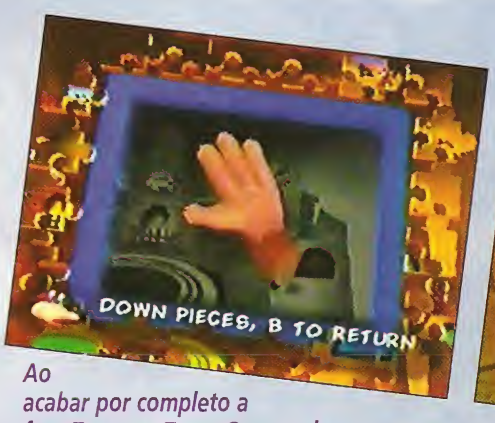
Extreme Battle Game: jogue o jogo duas vezes usando consecutivamente a informação salva de cada personagem. Depois dos créditos finais e da tela do ranking do segundo jogo, uma nova tela vai aparecer dizendo: "You can play another scenario if you make a new save data." Salve a informação e, na tela de Load, selecione Arrange Data (Rookie Dara for Arrange Game) e carregue a informação denominada "???". Quando carregá-la, você poderá jogar um minigame secreto chamado Extreme Battle
Extreme Battle Fácil: outro modo de fazer o Extreme Battle é salvar os dados que vem no CD 2 de Resident Evil Directors Cut Dual Shock e usar estes dados em Resident Evil 2 Dual Shock

BANJO-KAZOOIE

NINTENDO 64

RARE
1 Jogador
bateria

Dos computadores da Rare só saíram bons jogos em 98. **Banjo-Kazooie** foi um deles. Seguindo os passos de Mario, o urso Banjo e o pássaro Kazooie encararam muitos desafios num mundo supercolorido e com efeitos de luz fantásticos. A jogabilidade variada é o principal elemento do game. Banjo e Kazooie se transformam em outros animais para passar por certas fases. Além disso, os dois são capazes de realizar uma série de movimentos, alguns conjuntos: Kazooie muitas vezes voa carregando Banjo. Os diálogos do jogo são muito bem construídos e sempre engraçados.



Ao acabar por completo a fase Treasure Trove Cove, volte para casa de Banjo e focalize a visão no quadro de Bottles que está em cima da lareira. Deixe por alguns instantes. Você vai entrar num minigame secreto de quebra cabeças. Vença todas as etapas e volte para Treasure Trove Cove para digitar os códigos indicados na foto ao lado

Com todos os quebra-cabeças de Bottles vencidos, digite os seguintes códigos para modificar Banjo:
BOTTLESBONUSONE-cabeça grande
BOTTLESBONUSTWO-pés e mãos grandes
BOTTLESBONUTHREE-cabeça grande
BOTTLESBONUSFOUR-cabeça pequena
BOTTLESBONUSFIVE-cabeça pequena; corpo, mãos e pés enormes
BIGBOTTLESBONUS-aumentar de tamanho
WHISHYWASHBANJO-virar máquina de lavar roupas

AÇÃO

TENCHU

P.STATION

ENIX
1/2 jogadores - 1 CD - memory card

Recarregar a energia: durante o jogo, pause e digite ↑↑↓↓←→←→ □ , △

Seleção de Fase: na tela de seleção de fase, segure R2 e pressione ↑↑↓↓←→←→ + □ e △

Tenchu é um game totalmente diferente dos outros. Nele, nem sempre é vantagem detonar os inimigos assim que eles aparecem na tela. Muitas vezes, vale mais dar uma de ninja e esconder-se para passar despercebido pelos caras. Para se dar bem, vale fazer qualquer negócio: até subir em árvores e esconder-se em sua copa. Não há caminho determinado para terminar o jogo e o fim só dependerá de você. É você quem deve definir uma estratégia para completar as fases e vencer o game. Os gráficos e a música dão um clima medieval ao jogo.

Carregar 99 itens: na tela de seleção de armas, segure L1 e aperte ↑↑↓↓←→←→ □ , △

Dança Secreta: para ver a dança secreta de Ayame e Rikimaru, espere por alguns minutos na tela de seleção dos personagens

CRASH BANDICOOT

P.STATION

SONY
1 Jogador - memory card

A vida de Crash Bandicoot nunca foi fácil. Não é diferente na versão **Warped**. Fora a dificuldade e o desafio, **Crash Bandicoot: Warped** tem mais de 20 fases, todas com jogabilidade diferente. A maioria rola em plataformas 3D, mas em algumas você terá de fazer coisas malucas, como pilotar uma moto e detonar os inimigos no maior estilo **Road Rash**. Não espere ver o mesmo Crash de sempre. O temperamento dele não mudou nada, mas os cabelos... Tudo por conta dos gráficos, que foram totalmente reformulados.

No final de cada uma das cinco Warp Chambers, você enfrenta um chefe. Se derrotá-lo aprende um movimento novo que irá ajudá-lo mais para frente

Easy Motorcycle time trials: nas fases de moto é mais fácil de passar do time trial se você esperar um minuto antes de começar. Assim os outros veículos não vão tirá-lo da pista e você poderá chegar em tempo sem muito trabalho

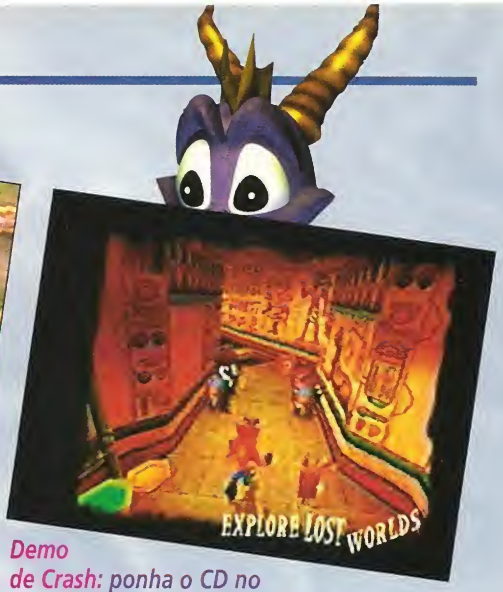
Demo de Spyro: na tela de título, aperte ↑↑↓↓←→←→ + □

SPYRO THE DRAGON

P.STATION

SONY
1 jogador - 1 CD- memory card

Correr mais rápido: segure os botões de corrida e pulo ao mesmo tempo



Demo de Crash: ponha o CD no P.Station e, quando aparecer a mensagem "Press Start" na tela, aperte L1 e △ juntos

Spyro é um dragão bem bonitinho, mas não é bom mexer com ele, não. O dragãozinho está bravo com o vilão de Gnorc, que deu chá de sumiço nos outros dragões de seu mundo. O game tem animações incríveis e gráficos surpreendentes – você vai passar por cavernas, ilhas e castelos. A jogabilidade também é boa. E variada: apesar de ter asas, Spyro até pilota um avião em uma das fases do game. O controle responde muito bem. Você não terá problemas para resgatar todos os dragões, pegar todos os diamantes e abrir a última fase.

Truque da morte: se cair de um penhasco, aperte Pause e saía da fase. Com isso você irá voltar ao portal da fase sem perder nenhuma vida

MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64

OCEAN
1 jogador - memory card

Mudar a visão da câmera: no túnel, deixe a arma de lado e antes de pular do caminhão na plataforma aperte e segure o botão R. Aí, solte o botão para a câmera seguir o caminhão

End Game Bônus: após terminar o jogo, deixe os códigos rolarem. Você vai estar em Recover Noc List. Fale com todas as pessoas que produziram o jogo para começar a festa

No embalo do sucesso do cinema, o detetive Ethan Hunt também emplacou no videogame. Na esteira de **GoldenEye**, **Mission: Impossible** têm algum elementos do jogo de 007, mas varia no estilo. Se também é preciso cumprir objetivos para passar de fase, os tiros rolam em menor proporção. A estratégia e os diálogos interativos predominam, fazendo com que o game seja preferido por uma galera que gosta mais de pensar do que de disparar. Quem gostou da aventura do cinema vai reencontrar todos os vilões nas telas do Nintendo 64.

Códigos: digite os seguintes códigos na tela de Level Select:
Modo Kid: C↓, C↑, R, L, Z
Invencibilidade: R, Z, C↓, R, C↓
Mini Lança-Foguetes: R, L, C←,C→, C↓
Munição Infinita: C↑, Z, C←, Z, L

AÇÃO

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

P.STATION

GT INTERACTIVE
2 jogadores, 2 CDs

Seqüências geralmente não são tão boas quanto os jogos que as originaram. Não é o caso de **Oddworld: Abe's Exodus**. A GT Interactive aproveitou a ocasião para consertar alguns problemas do jogo anterior e ainda criou novos inimigos, armas e movimentos. O jogo ganhou um novo save, em que você mesmo cria seus check points. Abe aprimorou seu vocabulário e está muito mais fácil reunir os Mudokons.

Os Security Orbs atrapalham sua concentração e não o deixam cantar. Destrua-os com bombas ou granadas

Não há como desviar de minas. A única coisa a fazer é jogar pedras para detoná-las

Para conseguir bombas, pare em frente ao botão verde da máquina de bombas e aperte ↑. Para pegar a bomba, aperte □

Abra caixas fechadas dando um tapa nelas. Abrindo as caixas, você consegue energia para ficar invisível e abrir portas trancadas

Você só pode desarmar uma bomba UXB quando ela estiver verde. Pare perto e aperte o topo da mina

Mostrar o mapa: esta dica só funciona se você estiver jogando com o Alucard. Quando apertar Start durante o jogo, as estatísticas vão aparecer. Agora aperte L para trazer o mapa do castelo

DRACULA X

KONAMI
1 Jogador - 1 CD bateria

SATURN

Prepare o pescocinho que a mordida é forte! Dracula X marca a volta da série às origens. Assim como Dracula II, para o velho Nintendinho 8 bits, Dracula X mistura RPG e ação em um dos melhores jogos para Saturn. O game tem duas grandes virtudes: excelente jogabilidade e controles afiados, que permitem boa mobilidade. Cada personagem tem um variado acervo de golpes, dando graça a sua missão. Para matar Vlad Tepez, o Drácula, você tem de percorrer dois mundos, o do Castelo Normal e o do Invertido. E não se empolgue com a gata aí ao ado. É a mulher do vampiro. É fria.

Magias de Maria:
Tiger Spell: ↑↓↘→ + A
Phoenix Spell: segure ↑ por 2 segundos e aperte ↗→↘↓ + A
Dragon Turtle Spell: ←↖↑↗→ + A
Blue Dragon Spell: ←→↘↓↙←→ + A

99 Luck: digite seu nome como X-X!"Q e selecione o Alucard como seu personagem. Quando o jogo começar, você vai ter 99 de LKC eo Lapis Lazuli Ring, mas com baixas em STR, COM e INT

CROC: THE LEGEND OF GOBBOS

SATURN **P.STATION**

ARGONAUT
1 Jogador - 1 CD
memory card/bateria

Croc é um jacarezinho bonitinho que tem de se virar para detonar os inimigos mais esquisitos e divertidos que já apareceram no videogame. O jogo é bastante simples: não há quebra-cabeças, enigmas e coisas parecidas. Isso não o torna fácil. Ao contrário, é o que faz de **Croc** um bom jogo. Há muito para explorar. São cinco mundos em que Croc pode movimentar-se livremente, mais fases secretas e bônus.

Selecionar Fases: Entre com o Password ←←←←↓ →→←← ↓→↓← ↑→

Test Sound no P.Station: vá para Audio Options e nessa tela pressione Select

Passwords para P.Station

Level

1-1- ↑←←←←↓↓↑←↑←↑→→↑
1-2- ↑←←←←↓↓↑←↑→↓→→↑
1-3- →↑←↑←↑↑→←→↑→←↑↓
1-B1- ↓←↑→←↓→←→←→→↓←←
1-4- ↑→↓←←↓↓↑←→→↓→→↑
1-5- →↓↓↑←↑↑→←↑↑→←↑↓
1-6- ↓→→→←↓→←→↓→→↓←←
1-B2- ↓→↑→→→→←←←←→↑←←
2-1- →↓←↑→→↑→←→↑→←↑↓
2-2- ↓→↑→→←→←→←→→↓←←
2-3- →←→→→→→←←←←←↑←←
2-B1- ↑←↓←→←↓↑←→→↓→→↑
2-4- →↓↓↑→←↑→←→↓→→↑↓
2-5- ←↑↑↑←↑↓↑↓→↑←↑←↓
2-6- →↑←↑→↓↑→↑→↓→→↑↓
2-B2- ↓←↑→→↑→←↑←←←↑←←
3-1- →↑↓↑→↓↑→↑→↑→→↑↓
3-2- →↑↓↑→↓↑→↑→↓←→↑↓

ROCKMAN & FORTE

SNES

CAPCOM
1 Jogador
bateria

Rockman e Forte foi um dos poucos jogos lançados para SNes em 98, o único com méritos para entrar nesta lista dos melhores. O game prova que, embora ultrapassado, o console ainda tem muita diversão para oferecer. Bons gráficos, som limpo e jogabilidade eficiente contribuem para que **Rockman e Forte** seja considerado o melhor jogo de Rockman para SNes e um dos melhores de 98. Você pode jogar com qualquer um dos dois personagens, Rockman ou Forte. As armas que devem ser usadas para detonar os chefes mudam de acordo com o personagem. Nas fases você encontra CDs com imagens e dados de todos os personagens da série.

Burner Wave: pode liberar passagens bloqueadas por caixas como essas

Como pegar itens

Magic Card: pode pegar itens que estão presos. Use-o como neste caso

Spread Drill: utilize-o para quebrar blocos de gelo como os da foto acima

AÇÃO

QUAKE

NINTENDO 64

GT INTERACTIVE
1 Jogador
memory card

Para matar o último inimigo, você não precisa de balas. Só quando a bola de ferro entrar no Boss, entre no portal

Boa conversão do PC, mantendo o clima sombrio. **Quake** é, sobretudo, um jogo de paciência. Você tem de vasculhar todos os lugares para achar os secrets e conseguir os switchs em cada fase. O ponto forte do game é o arsenal que você tem a sua disposição. Com ele, você destrói até prédios. O ponto negativo fica por conta dos gráficos, que ficaram muito escuros, atrapalhando a visibilidade nas cavernas.

Modo Debug: na tela de password, digite QQQQ QQQQ QQQQ .O jogo vai dizer que está incorreto, mas se você for para o menu de opções vai encontrar uma nova opção

BURNING RANGERS

SATURN

SEGA
1 Jogador - 1 CD
memory card

Rapidez e agilidade. **Burning Rangers** exige isso de quem se aventurar a encarar sua missão. Em quatro fases longas, você tem de salvar a população de um incêndio contendo focos de fogo em labirintos. À medida que você salva as pessoas, obtém mensagens importantes que ficam em seu computador. Durante o jogo, você encontra armas bem potentes.

Movie Test: digite o password MOVIETEST?, ONDE O "?" representa uma letra de "A" até "T"

Jogue com Big: termine todas as 4 missões e digite um dos passwords:
1- 3BIG2BPLCK
2- VZ5BIG5PGW
3- J6BIG3OJYS

NIGHTMARE CREATURES

P.STATION

ACTIVISION
1 Jogador - 1 CD
memory card

Se você anda com muita raiva e, de algum modo, precisa extravasar, **Nightmare Creatures** pode ser uma boa terapia. O jogo é bem violento e as imagens sangüinolentas, à la **Resident Evil**, são o seu forte. Entre os inimigos, você vai achar lobos, zumbis, defuntos e caveiras muito bem feitos. Agora, se você está de bem com a vida, escolha algo mais leve.

Modo cheat: na tela de password, aperte ←, ↑, X, □, ↓, △, □, ↑

Tela manchada: digite o código do modo cheat e aperte L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

NINTENDO 64 P.STATION

MIDWAY
1/2 Jogadores - 1 CD
memory card

Passwords:
Level 2: THWMSB
Level 3: CNSZDG
Level 4: ZVRKDM
Level 5: JYPPHD
Level 6: RGTKCS
Level 7: QFTLWN
End: XJKNZT

Ultimate Password: digite o password ZCHRRY para ir direto para o Level 8. Se morrer antes de chegar no check point, aperte o botão L1 para enfrentar Quan Chi ou aperte L2 para enfrentar Shinnok

Códigos para tela de password:
Invencibilidade: TDFCLT
Vidas Infinitas: GTTBHR
Revelar os códigos: ZCCHRY
Mostrar os créditos: CRVDTS

Primeira investida do time de **Mortal Kombat** em um jogo de ação. Aproveitando um dos personagens mais populares da série de luta, Sub-Zero, Ed Boon e John Tobias criaram um game no estilo de **Final Fight**, com elementos de RPG, luta e um pouco de ação gênero **Tomb Raider**. Você ganha pontos durante as lutas e, com eles, ganha experiência. Também coleta itens para abrir portas, como no jogo da Lara. E luta no velho estilo **MK**. Uma mistura muito bem dosada.

GRAN TURISMO

P.STATION

SONY
2 jogadores
1 CD- memory card

O melhor jogo de corridas do P. Station e, segundo muita gente, de todos os consoles. A primeira coisa é que aqui não tem espaço para amadores. Para entrar de verdade nas pistas, você tem de tirar sua carteira de habilitação, coisa que não é fácil, afinal, no game não tem fiscal corrupto. É no braço ou não é. Você se habilita em uma das três categorias: B, A, A internacional. Os testes são bem complicados e vão piorando conforme a categoria. Depois disso, você passa para o mundo dos eleitos, gente que sabe a intensidade do prazer de correr em **Gran Turismo**. Não é exagero. O game é quase mais realista que a realidade. Você vai pilotar com espelho retrovisor, freio de mão e outros acessórios. Você começa com carros mais simples. Se for bem, ganha dinheiro e pode incrementar sua máquina ou comprar uma nova.

Modo Hi-Fi, carro bônus e pistas bônus: você terá de terminar todas as pistas com cada tipo de carro (A, B e C) nos três níveis de dificuldade

Aceleração mais rápida: aumente e diminua a aceleração do motor durante a contagem da largada. Vá do menor ponto ao mais alto em neutral. Faça isso várias vezes antes de sair

Concept Car: para pegar o Dodge Concept Car, que não pode ser comprado, vença a British vs US Race

Modo Replay: vá para o replay na tela principal e dê uma olhada na opção Demonstration. Eles vão ensiná-lo a passar nos License Tests

Video Secreto: no modo Arcade, primeiro consiga as pistas secretas, termine em primeiro lugar com qualquer carro, no nível Mormal ou mais alto. Em seguida, vá para o Bonus Itens e você vai ver o Staff Video no menu

ESPORTE

F-ZERO X

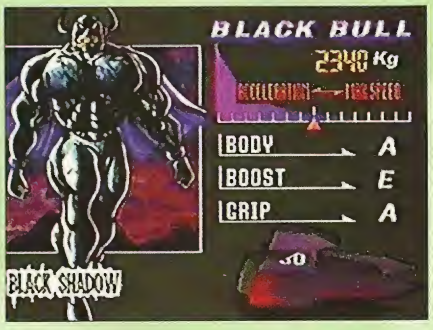
NINTENDO 64

NINTENDO
4 jogadores
memory card

Prometido desde o lançamento do Nintendo 64, **F-Zero X** merece todos os elogios que cercaram sua chegada às lojas. O jogo ficou tão bom quanto a versão antiga, que fez muito sucesso no SNes. Os gráficos são impressionantes: as naves e as pistas ganharam mais definição e tamanho. Os pontos fortes ainda são a velocidade e a ação, que rola solta em todos os modos de jogo, até no de treinamento. O game foi um dos que mais fez sucesso na E3 em 98.

Todos os carros, pistas e dificuldades: na tela de Mode select, aperte L, Z, C↑, C↓, C←, C→, Start

***Ghost Times:** dependendo do tempo com que terminar o modo Time Attack, você vai acessar um fantasma mais difícil que o do modo Master. Aqui estão os tempos:*
Mute City:1:23:000
Silence:1:13:000
Sand Ocean: 1:15:550
Devil's Forest: 1:23:000
Red Canyon: 1:19:000
White Land 2: 1:13:000
Space Plant: 2:04:000
Big Hand: 2:27:000



***Mudar a cor dos carros:** aperte o botão R durante a tela de Car Customization*

NEED FOR SPEED 3

P.STATION

ELECTRONIC ARTS
1/2 jogadores - 1 CD
memory card

Superbuzina: logo antes da tela de loading aparecer, aperte e segure Start + Select +R1+L2

Mudar a voz dos policiais: depois de ajustar todas as opções do seu jogo, aperte Start e todos os botões do código juntos. Segure-os até a tela de loading aparecer:
Policiais que falam alemão: ↑+R1+L1
Policiais que falam espanhol: ↓+R2+L1
Policiais que falam francês: →+R2+L1
Policiais que falam italiano: ←+R2+L1

Quem conhece **Need for Speed** não precisa jogar muito para perceber que **Need for Speed 3** é o melhor jogo da série. No game, você comanda máquinas do naipe de Lamborghini, Ferrari e Mercedes-Benz por oito pistas muito bem projetadas e com gráficos belíssimos. O melhor ainda é a perseguição, que agora rola num modo próprio, o Hot Pursuit. Além de fugir, você também pode escolher encarnar o papel de polícia e ir atrás dos engraçadinhos que passam do limite de velocidade. O melhor do jogo fica por conta das batidas fenomenais que você pode realizar durante o trajeto.

Códigos: vá para a tela user name, no menu de Options e digite os seguintes códigos:
Pista Bônus: mcityz
Jaguar XJR-15: 1jagx
Mercedes Benz: amgmrc
El Nino: rocket
Mais visões: Seeall
Todos os carros e pistas: spoilt

ROAD RASH 3D

P.STATION

ELECTRONIC ARTS
1 jogador
1 CD- memory card

A jogabilidade de **Road Rash** fez história no Mega Drive. No P.Station, o game ganhou novo visual, 3D, como diz o nome, mas – para a felicidade geral da nação – não perdeu nada da antiga jogabilidade. Ao contrário, ganhou. As possibilidades de sacanear o adversário, por exemplo, mais que dobraram. Em vez de usar apenas socos e chutes, você agora pode lançar mão de tacos, correntes e até esporas. Os recursos aumentaram e a complexidade dos controles também. Você vai precisar dar algumas voltinhas só preocupado em dirigir antes de descer a mão nos inimigos ao mesmo tempo em que pilota. Ainda assim, é praticamente impossível evitar as colisões. Mas macho que é macho não reclama de qualquer raladinha. E aqui precisa ser muito macho!!

Evitar as multas: quando for pego pela polícia, pause o jogo e recomece a corrida. Isto vai livrá-lo da multa e poupar algum dinheiro

Evitar colisões: quando estiver a pouco segundos de colidir com algum carro, aperte o botão de acelerador 2 ou 3 vezes para empinar a moto. Fazendo isso, você pula o obstáculo, mas cuidado: não funciona em todos os carros

Blast 2X: durante a corrida, aperte e segure o botão de Zoom Out e o botão do espelho retrovisor. Solte o Zoom Out e você ganhará o Blast 2X

WIPEOUT 64

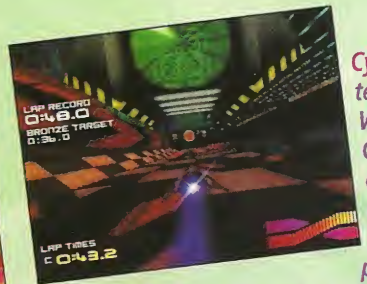
NINTENDO 64

PSYGNOSIS
4 jogadores - memory card

Super Combo Challenge: termine os 3 modos challenge para acessar o modo Super Combo Challenge, que combina vários objetivos e muito mais desafio

Jogabilidade e velocidade pra lá de realista dão o tom em **WipeOut 64**. O game veio do P.Station, mas trouxe pouca coisa da versão anterior. Quase tudo foi criado exclusivamente para o Nintendo 64. A começar pelas pistas: cinco ao todo, absolutamente inéditas. As naves também são novinhas em folha. Há três modos de corrida: Time Trial, Single Race e Challenge. Mas o melhor modo de jogo tem pouco a ver com corrida. É o modo Weapon, em que ganha quem detonar mais a nave dos outros, no maior estilo **Destruction Derby**. Para completar, um modo multiplayer para até quatro jogadores.

Pista Velocitar: termine a Race Competition com no mínimo bronze para acessar a pista escondida Velocitar



Cyclone: termine o Weapons Challenge com no mínimo bronze para acessar o Cyclone. Com ele, todos os seus ataques vão causar 100% a mais de danos

ESPORTE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

NINTENDO 64

KONAMI
4 jogadores - memory card

Modo Cabeção: espere as palavras Press Start começarem a piscar e aperte C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A. Agora segure o botão Z e aperte Start

Time Bônus: se ganhar a Liga em qualquer nível de dificuldade, você poderá jogar contra o World Stars. Para acessar os 5 times secretos você tem de ganhar a World Series no nível 4

Para muita gente, apesar de ter melhorado nos detalhes, a versão 98 de **International SuperStar Soccer** está um ponto abaixo da primeira. Os bonecos diminuíram, o que resultou em um aumento da velocidade (ponto positivo), mas a jogabilidade, maior virtude do game, não é tão boa quanto a do **ISSS 64**. Os movimentos estão mais realistas, com detalhes tirados dos jogadores de verdade. Nesta versão também há um modo a mais, o International Cup, em que você joga a Copa do Mundo desde as eliminatórias. No modo Scenario, o número de opções aumentou. Talvez tudo seja uma questão de costume: depois de jogar bastante a versão 98, você vai gostar tanto quanto da original.

Truques com a bola: durante o treino ou uma partida, aperte e segure o botão C←. O jogador vai começar a fazer truques com a bola. Cada jogador faz um truque diferente

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

P.STATION

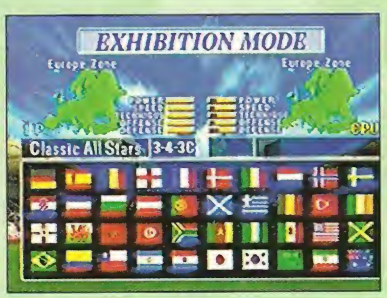
KONAMI
4 jogadores
1 CD- memory card

Estando da posse de bola dentro da pequena área, chute com a potência da barra pela metade para marcar com facilidade

Um jogo feito sob medida para quem gosta de futebol de verdade: aqui, você pode reproduzir situações de campo como elas realmente acontecem, com variações de jogadas pelas pontas, enfiadas de bola, lançamentos, enfim, tudo que um bom time faz. O único senão do jogo, fica por conta da movimentação dos jogadores, um pouco dura. De resto, assim como a versão para o Nintendo 64, esta também vai fazer você ficar horas na frente do videogame, disputando a Copa do Mundo das eliminatórias até o título mundial.

Nas jogadas de linha de fundo, após cruzar com o , deixe pressionado o botão para seu jogador levar vantagem na hora do cabeceio

Classic All Stars: na tela de menu, com o cursor em Exhibition, aperte ↑↑↓↓←→←→+ X. Selecione a seleção com os botões R1 + R2 + L1 + L2 apertados



Para roubar a bola do adversário com facilidade, ande com os seus jogadores deixando pressionado o botão X. Com isso seu jogador irá tirar a bola na hora certa

F-1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO 64

NINTENDO
2 jogadores
memory card

Corredor dourado: *entre no modo Exhibition e selecione um piloto da Williams. Usando o direcional, digite no lugar do sobrenome a palavra Pyrite. Volte para a tela de Start e entre de novo, um novo corredor estará disponível.* ***Corredor Prateado:*** *entre no modo Exhibition e selecione um piloto da Williams. Usando o direcional, digite no lugar do sobrenome Chrome, volte para a tela de escolha de pilotos e o corredor prateado estará disponível*

Uma das maiores apostas da Nintendo para o público que gosta de jogos de corrida. Com todos os pilotos da atualidade na Fórmula 1, inclusive o brasileiro Rubinho Barrichello (não, no videogame ele também não passou de promessa), o game é licenciado pela FIA, a Federação Internacional de Automobilismo. Os gráficos são os melhores do momento, mas, no começo, os carros são tão difíceis de guiar como um Fórmula 1 de verdade.

Car Gallery: *vá para o modo Exhibition e selecione um piloto da Williams. Usando o direcional, digite seu sobrenome como Museum. Uma nova opção Gallery vai aparecer*

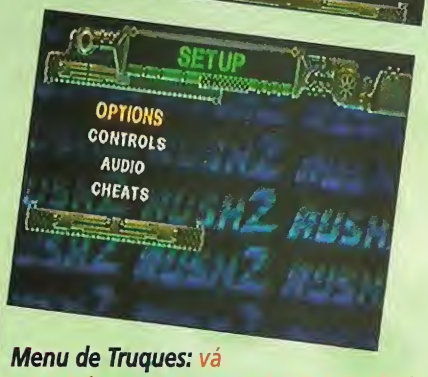
Pista Hawaii: *no modo Exhibition, selecione um piloto da Williams. Com o direcional, digite o sobrenome como Vacation. Volte à tela de Start e entre na tela de seleção de pistas. Uma nova pista estará presente*

RUSH 2

NINTENDO 64

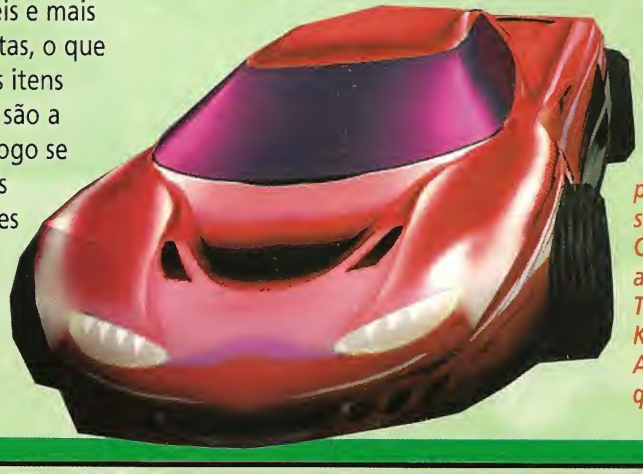
MIDWAY
2 jogadores - memory card

Carro Bônus: *pegando as chaves escondidas, você aciona os carros secretos. A cada 4 chaves você aciona um carro. Os carros são: Táxi, Hot Rod, Fórmula 1, Prototype e Dew Racer*



Menu de Truques: *vá para a tela setup e segure L + R + Z. Ainda segurando esses botões, aperte os 4 botões C. Para acionar os códigos, leve o cursor até a opção e aperte os seguintes botões:*
Táxis de NY: aperte R, L, Z, C↑, C↓ e C↑
Killer Rats: segure L e R e aperte Z, Z, Z, Z
Auto Abort: aperte rapidamente C↑ quatro vezes

Game de sucesso no arcade, assinado pela mesma softhouse de **Mortal Kombat**. Em sua versão para 64 bits, **Rush 2** oferece 16 carros para você estraçalhar em várias pistas americanas (são 10 disponíveis e mais algumas secretas). Nestas pistas, o que mais vai atraí-lo são os vários itens escondidos e os atalhos, que são a maior diversão do game. O jogo se destaca também por algumas curiosidades, como as atrações turísticas dos locais da provas. Em Las Vegas, por exemplo, você tem a lista completa dos hotéis e cassinos originais da cidade.



RPG

BREATH OF FIRE III

P.STATION

CAPCOM
1 jogadores - 1 CD- memory card

Coloque o Crism Ore no Boiler e acione a alavanca acima. Acione a alavanca de novo quando o sinal alcançar o ponto mais alto (centro) do gráfico

Acione o segundo e o quarto cristais, da esquerda para a direita, para passar numa boa

A marca registrada de **Breath of Fire** são os quebra-cabeças. Nesta versão, não é diferente: eles exigem muita atenção, concentração e raciocínio. Fora os quebra-cabeças complexos, **Breath of Fire III** não tem muitas frescuras e, por isso, fez tanto sucesso. Os gráficos também são um ponto a favor. Os personagens não são poligonais, como de costume, mas redondos. O jogo não tem seqüências em computação gráfica. O que não faz falta nenhuma.

Ao chegar em Windia, encontre um pequeno caminho ao lado do vilarejo. Lá você vai achar mais um mestre

No deserto, siga a estrela do norte até a Evening Star ficar alinhada com as Três Marias. Quando as 4 estrelas estiverem em linha, olhando para a Evening Star, dê 8 toques para o lado e siga até as 4 estrelas sumirem. Quando isso acontecer, siga de novo para a estrela do norte até o mestre aparecer

PARASITE EVE

P.STATION

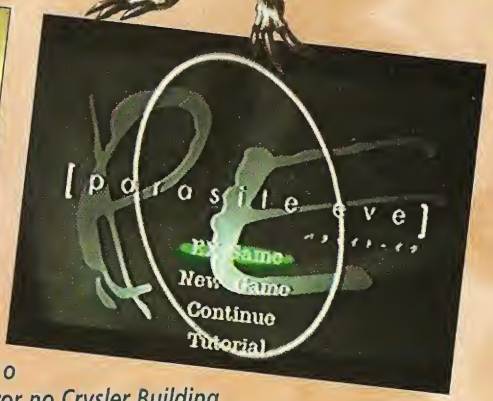
SQUARE
1 Jogador - 2 CDs
memory card

Misturar ação e RPG é um negócio complicado. O equilíbrio é fundamental para o game não ficar muito parado, nem perder os elementos de RPG. **Parasite Eve** é o melhor exemplo de RPG/ação que se viu nos últimos tempos. A história é incrível, cheia de detalhes como num bom RPG. Já na hora das batalhas a ação domina. Você não fica parado: pode mover-se como quiser para detonar os inimigos. Além das armas, coletes e outros itens, existe a Parasite Energy, que determina a força da personagem e dá uma série de habilidades a ela.

Depois de acabar com a aranha, vá para o andaime na parte esquerda da tela. Ainda aparece outra aranha, mas é só dar uns tirinhos e fim

Melhorar Armas e Colete: use a chave inglesa para elevar os pontos ou atributos de uma arma ou colete e concentre-os numa única arma ou colete. Assim, você terá uma arma como a da foto numa única jogada. Leve-os para o EX Game e deixe-os ainda melhores

Ao finalizar o jogo, salve no memory card. Use a data salva para habilitar o EX Mode e enfrentar 77 andares de puro terror no Crysler Building



BRAVE FENCER MUSASHI

P.STATION

SQUARE
1 jogador - 2 CDs - memory card

Brave Fencer Musashi também prima pelo equilíbrio. Nem fácil, nem difícil é um jogo para multidões. Trata-se da primeira investida da Square no ramo dominado, indiscutivelmente, por **Zelda**. Alguns jogadores devem ter notado a ausência de cenas de computação gráfica, especialidade da Square, mas nem por isso **Musashi** perde seu charme. Tem uma ação bastante variada e uma história bem engraçada. O jogo continua o mesmo depois de matar o chefão final. O baixinho samurai ainda tem de se virar para achar todos os bonecos para ver o final verdadeiro.

A localização dos Minkoos - Os minkoos, bichos parecidos com coelhos, só aparecem à noite, depois das 22h. Eles carregam uma fruta que aumenta seu HP máximo em 25. Pegando-as todas, seu HP ficará em 500 (tem uma fruta que você pega com o prefeito).

Minkoo 1: está em Twin Mountains, logo abaixo das duas plataformas que avançam e recuam.

Minkoo 2: perto do crest da água, na floresta. Há um caminho secreto entre as árvores. Olhe bem o chão para descobri-lo.

Minkoo 3: subindo o penhasco, perto da gôndola. Na mesma plataforma onde a formiga gigante entra.

Minkoo 4: no local onde se enfrenta o Skull Scorpion, o mestre da terra.

Minkoo 5: seguindo o rio da floresta. Você deve ter o poder da água.

Minkoo 6: na caverna subterrânea, na mesma área onde se pega a flor e tem umas plataformas circulando.

Minkoo 7: em Twin Mountains, siga o rio até o fim e ache mais um bichinho.

Minkoo 8: dentro do tubo onde se liga o ventilador.

Minkoo 9: entrando pelo buraco que a formiga gigante deixou, siga para a esquerda e ache um Minkoo.

Minkoo 10: vá para a caverna e siga para o reservatório de água depois. Encha o poço liberando o crest da água. Uma caverna lateral será revelada. Siga até achar o crest do fogo e libere-o. Suba pelo buraco e ache o Minkoo. Este local é pouco antes do local onde se pega o poder do vento.

Minkoo 11: na mesma área da entrada para o Twin Mountains.

Minkoo 12: perto do crest do vento. Fica após uma passagem lateral no caminho que leva para a torre que exala vapor.

Minkoo 13: fica no poço. Só pode ser alcançado se liberar o crest da água nesse local.

GRANDIA

GAME ARTS
1 Jogador
bateria

SATURN

Grandia é um dos melhores RPGs do Saturn. Infelizmente, não vai ter uma versão em inglês. Produzido pela Game Arts, que fez outras obras-primas como a série **Lunar**, **Grandia** traz só as boas partes do gênero. Grande parte do sucesso de um RPG está nas cenas de batalha e é aí que o jogo se dá melhor: são milhares de ataques, normais ou especiais, e magias. Como se não bastasse, os ataques podem ser combinados gerando uma infinidade de movimentos.

Rock Bird: *use os critical (segunda opção para direita) para retardar seus movimentos e vença fácil esse chefe*

Tente pegar os inimigos quando ainda não estiverem piscando. Assim você faz um ataque surpresa

Nesses pontos você pode salvar, recuperar energia e pegar pistas, nesta ordem

Os mapas são complicados. Portanto, use o botão X para acioná-los. Nas cavernas, você só poderá fazer isso em alguns pontos

RPG

STAR OCEAN: SECOND STORY

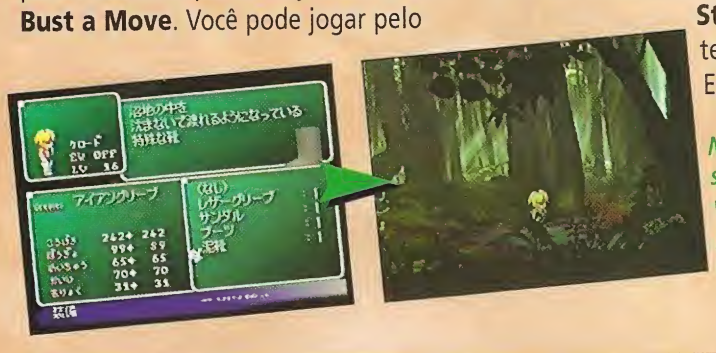
ENIX
1 Jogadores
memory card
Dual Shock

P.STATION

Ataque primeiro os inimigos que atiram magia para facilitar o combate

Compre sempre novos skills e faça o balanço com os pontos que você vai ganhando ao subir de nivel

Se você gostou de **Final Fantasy VII** e não tem mais o que jogar, tente **Star Ocean: Second Story**. O jeitão dos gráficos é parecido com o clássico da Square, o que quer dizer que é muito bom. Este é o primeiro RPG da Enix para P.Station, que começou bem com **Bust a Move**. Você pode jogar pelo menos duas vezes o game, já que são dois personagens e a a história muda conforme o protagonista. A batalha é outro ponto forte: são toneladas de formas de ataque diferentes. Pena que **Star Ocean** ainda não tenha saído nos Estados Unidos.



Nesse ponto, equipe-se com a bota que você ganhou. Passe por cima da mancha cinza na floresta

Coloque uma habilidade de cura e outra de ataque nos botões L1 e R1

SHINING FORCE III

SATURN

SEGA/CAMELOT
1 jogadores - 1 CD - bateria

Para tirar as janelas com os pontos de magia e de energia, aperte e segure Start durante as batalhas

A Sega termina com chave de ouro a carreira do Saturn. Esse é o último grande RPG do console. É um épico dividido em 3 cenários e contado por 3 personagens diferentes. Há uma interação entre os cenários: o que se faz no cenário 1 reflete no 2 e muda o 3. Quer dizer, isso na versão japonesa, pois a americana acaba na primeira parte. São infinitos personagens, cada um podendo ser promovido para classes superiores. As músicas são magistrais.

Para uma melhor afinidade entre os personagens, ataque o mesmo inimigo com um lutador e com um personagem com magia

Para selecionar a dificuldade e escutar as músicas do jogo, acabe-o com todos os caracteres secretos e salve o jogo

XENOGEARS

SQUARE
1 jogador - 2 CDs - memory card

P.STATION

Lembra-se de Lucca Cameo, de Chrono Trigger? Logo no começo, saia e entre na casa da esquerda, ela está junto ao save point

Xenogears é uma tentativa da Square de superar a si mesma, fazendo um jogo melhor que **Final Fantasy**. Não conseguiu, mas inovou em vários pontos. Há dois modos de batalha: corpo-a-corpo e combate com robôs. Na batalha homem-a-homem o que vale é montar uma seqüência de combos ou acumular forças para um ataque animal. Usando os robôs, o negócio é controlar o gasto de combustível. O jogo é bem comprido e intenso. A abertura, em animação tradicional, tem o padrão Square.

Andando pelo mapa você pode dar pequenos pulos apertando R2 + L2

Na cidade de Dazil, vá para a mecânica da igreja. Depois siga pela casa onde se empresta o tanque. Vá pelo deserto até aparecerem robôs. Seguindo-os, encontre o soldado numa moto e roube-a. Lute contra os robôs, o monstro e o pirata

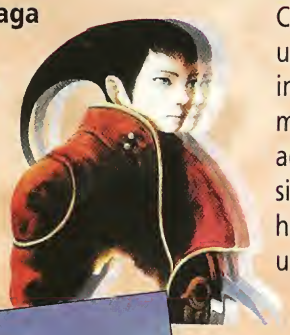
Para dar combos alterne os ataques com o botão X e o ○

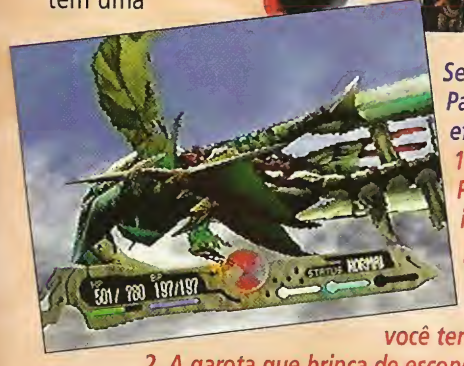
PANZER DRAGON SAGA

SEGA
1 Jogadores
4 CDs
bateria

SATURN

Panzer Dragon Saga mostrou, usando pouca criatividade, como se faz para converter um jogo de tiro num RPG bem original. A saga, com 4 CDs, tem uma jogabilidade que não quebra o clima e o jeitão do jogo original. As cenas de batalha são bem intensas e bem-feitas. Contra os chefes é necessário um pouco de estratégia e inteligência. O dragão é mutável: pode se mexer nos atributos e adaptar o bicho dependendo da situação. Os gráficos são bem legais e a história segura a onda. Com certeza, um dos grandes RPGs do Saturn.





Se você tiver dados do jogo Panzer Dragon Zwei vários efeitos ocorrem:
1. As horas jogadas em Panzer Dragoon Zwei influenciam o bolso do personagem em Saga. Se você jogou 4 horas de Zwei, quando começar o Saga você terá 400 dynes.
2. A garota que brinca de esconde-esconde em Vaiman dará uma caixa de música a você. Vá para o Camp e ouça as músicas do jogo

Localização da D Units:
1. Excavation Site: acesse os pássaros (derrote Arachnoth primeiro)
2. Valley/Cannon Deep Gulch - dentro do túnel
3. Garil Desert: lar do verme
4. Garil Oasis: ruínas azuis
5. Uru: ruínas submersas perto da entrada
6. Uru: Deep North
7. Subterrâneo de Uru: andar B4 (necessário ter o dragão)
8. Subterrâneo de Uru: andar B2 ala norte (necessário ter dragão)
9 e 10: floresta de Zoah
11 e 12: Tower: andar 14 ala norte

Bemos: fique na área verde e encha a barra. Pegue as costas de Bemos e mande laser. Quando ele ficar nervoso vai atacar com tudo. Mas o chefe vai ficar entalado na parede. Mande lasers e vença!

LUTA

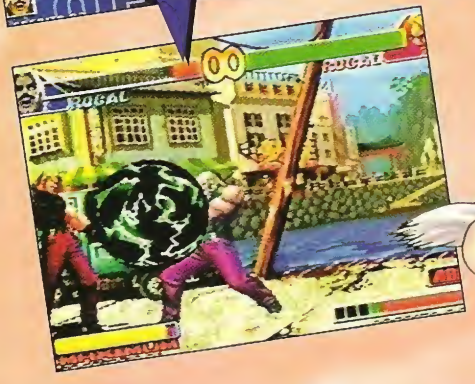
SNK
1/2 Jogadores

THE KING OF FIGHTERS '98

NEO GEO

A legião de fiéis seguidores da "seita" **The King of Fighters** foi especialmente presenteada em 98. A versão anual deste tradicionalíssimo game de luta veio com o cardápio cheio de personagens. Na versão caseira são 51 personagens, que possibilitam formar nada mais nada menos que 12389 trios de lutadores, certamente, um número bem maior que o tempo que você terá para usá-los antes da chegada de **The King 99**. Para a moçada chegada em uma seção nostalgia, a versão 98 traz as melhores músicas das edições anteriores do game. Sob medida para quem faz coleção.

Na versão caseira, você pode pegar a versão R. Rugal. Segure o Start em cima de Rugal e aperte qualquer botão

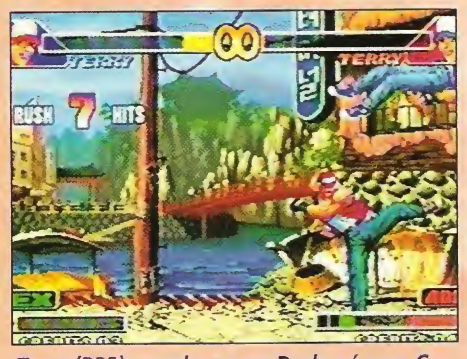


Andy (RB2): pule com D, C agachado ↓↘→↓↘→+C

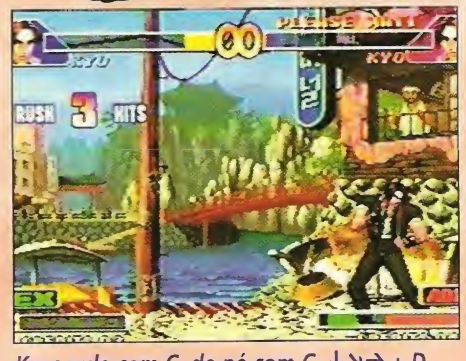
Heavy D!: voadora com C, C em pé ↓↙←↙↓↘→ + C

Saisyu: pule com C, em pé com C, →↓↘ +D

Leona: voadora com C, em pé com D, ↓↙←↙↓↘→ + D



Terry (RB2): voadora com D, de pé com C, → + A, ↓↘→ + D



Kyo: pule com C, de pé com C, ↓↘→ + D (x2), ↓↙←↙↓↘→ + C

Takuma: voadora com C, agachado com C, ↙→ + D, →←→ + C

TEKKEN 3

NAMCO
1/2 Jogadores
memory card

P.STATION

Tekken é o tipo do game que faz os donos de outros consoles terem inveja de quem tem um P.Station. Feito sob medida e com exclusividade para o console da Sony, **Tekken 3** é o melhor fighting game do P.Station no momento. Os gráficos e sons são idênticos aos do arcade, só que a versão caseira tem mais opções e animações em computação gráfica. Entre as opções estão os modos secretos Tekken Force (no estilo Final Fight) e Tekken Ball (em que você tem de acertar uma bola no adversário ou no seu campo). Também é possível ver imagens de **Tekken 2** e **3** no Theater Mode.

Acabe o jogo com os 10 personagens iniciais para habilitar o Tekken Ball eo Theater Mode

Jogue 25 vezes com Anna e selecione o traje de zebra. Para isso, use o botão Start

Para ver as posições secretas de vitória, segure ↓ + chute esquerdo ou chute direito durante o replay de sua vitória

Combo Recording: no Practice, selecione Free. Na tela de opções do Free segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte . Aperte ↓ + Select para gravar e Select pare ver

POCKET FIGHTER

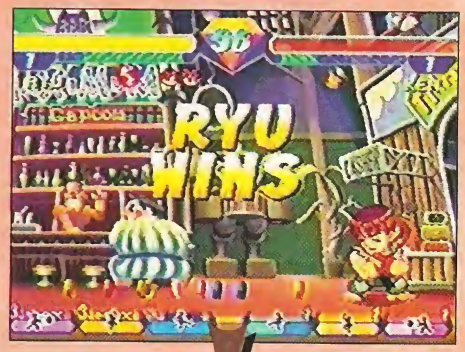
CAPCOM
1/2 Jogadores
memory card

P.STATION **SATURN**

Um dos jogos de luta mais simpáticos entre os lançados nos últimos tempos. Com personagens em miniatura, alguns deles tirados de outros jogos da Capcom, o jogo diverte por detalhes como a mudança de roupa e posições que cada lutador faz conforme o golpe. A fórmula é a mesma de outros clássicos da empresa: comandos bem simples, apenas com chutes, socos e especiais. Uma particularidade do game é que, quando você acerta o oponente, aparecem cristais que você deve pegar para aumentar o poder dos seus especiais. De início, você conta com 10 personagens e pode conseguir mais dois secretos, Gouki e Dan. Sem dúvida, é um game que renova o ambiente dos jogos de luta, que andam meio em baixa, usando um elemento que sempre ajuda muito: humor.

Para selecionar Gouki, coloque direcional para a esquerda com o cursor em Ryu. Para selecionar Dan coloque o direcinal para a direita com o cursor em Ken

P.STATION



Recomeço de luta sem loading no modo VS: segure L1+ R1 e aperte Select quando a luta terminar

LUTA

REAL BOUT DOMINATED MIND

P.STATION

SNK
2 jogadores
1 CD- bateria

Real Bout Dominated Mind ficou mais simples e também melhor. A principal mudança foi no sistema de planos, agora reduzidos a um único. Em compensação, o número de animações aumentou, o que também ocorreu com os combos e golpes especiais. Outra inovação está no sistema de combo, com a introdução do Final Impact.

Para poder escolher os golpes especias e ativá-los nos botões L e R acabe o jogo com o personagem desejado no modo survival

Para acionar os golpes secretos de cada personagem, consiga no mínimo rank AAA durante as lutas e enfrente Geese no Single Mode

VAMPIRE SAVIOR

CAPCOM
2 jogadores
1 CD- memory card/bateria

SATURN
P.STATION

Outra boa conversão de um game de luta da Capcom. Nesta, porém, o P.Station leva vantagem, pois tem um personagem secreto a mais (Marionette), além do módulo de criação de personagens, em que você adapta um lutador ao seu gosto. De resto, o game conserva, nas duas versões, o sistema EX de combos, que liga um especial a outro.

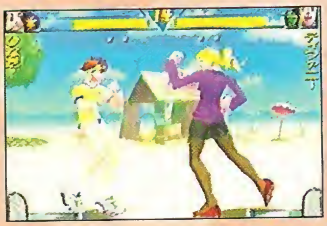
Para jogar com Shadow, aperte 5 vezes o Select (L no Saturn) no random; com Marionette, aperte 7 vezes Select no random (apenas P.station); com Oboro, segure Select (L no Saturn) em cima de Bishamon e aperte qualquer outro botão; para Dark Gallon, segure Select (L no Saturn) e aperte dois botões de soco ou chute

RIVAL SCHOOLS

P.STATION

CAPCOM
2 jogadores
2 CDs- memory card

Uma variação na fórmula tradicional dos jogos de luta da Capcom, **Rival Schools** começa variando no universo: as brigas rolam entre alunos de escolas rivais, trazendo novos personagens ao mundo da luta. No sistema de jogo também há novidades, como golpes especiais duplos – acionados com um botão de chute e um de soco – e um novo sistema de combos, mais variado.



Para jogar com Hinata, Natsu, Tiffani e Kyoko com roupas alternativas, acabe com a dupla correspondente de suas escolas

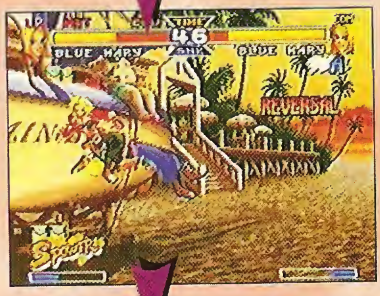
Para ver o final verdadeiro, no segundo round da sétima luta termine com um Team Up combo para lutar contra Hyo

REAL BOUT SPECIAL

SATURN

SNK
2 jogadores
1 CD- bateria

O Saturn mantém o nível na conversão dos jogos de luta. **Real Bout Special** merece destaque por ter ajustado vários detalhes que elevam o game a uma categoria superior. A velocidade aumentou, botando mais fogo nas lutas; os gráficos ficaram mais limpos e definidos; o sistema de Ring Out foi eliminado, aumentando o tempo de combate; e há mais personagens secretos.



Para selecionar os personagens EX Andy, Mary e Billy, selecione-os com o botão Start pressionado e, em seguida, aperte e segure B e C e aperte A

MARVEL VS. STREET FIGHTER

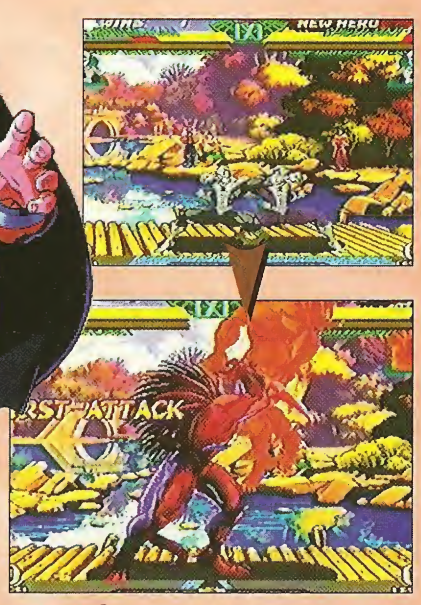
SATURN

CAPCOM
2 jogadores
1 CD- bateria

Mantendo a tradição das boas conversões vindas do Arcade, este **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** é um dos últimos grandes momentos do Saturn. Boa velocidade, jogabilidade intensa, o game traz elementos novos, como o Crossover Assist, em que você pede ajuda ao seu parceiro para um ataque rápido e ele volta no ato ao banco de reservas. Os combos foram limitados e isso fez com que o jogo perdesse um pouco do dinamismo dos outros games da série de Crossovers. No entanto, **MSH vs SF** já deixa saudades do 32 bits da Sega, o melhor nas conversões do arcade.

Modo Mech Gouki Now: termine os modos Arcade e Survivor uma vez. Agora coloque o cursor no Survivor Mode e pressione L ou R para fazer aparecer o modo Mech Gouki, onde você enfrenta o chefão

Controle Mech Gouki: termine o modo Mech Gouki e vá para o Versus ou Arcade Mode. Coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Gouki será selecionado. Na hora de escolher o segundo membro da dupla, coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Mech Gouki possui quase os mesmos golpes de Gouki, mas muito mais potentes



Personagens Secretos: coloque o cursor nos personagens listados abaixo, aperte Start + soco ou chute e ative os respectivos personagens secretos:
Em Vega para obter o Agente Americano
Em Homem Aranha para obter o Homem Aranha de armadura
Em Ômega Vermelho para obter o Mephisto
Em Black Heart para obter o Mech Zangief
Em Hulk para obter a Sakura morena

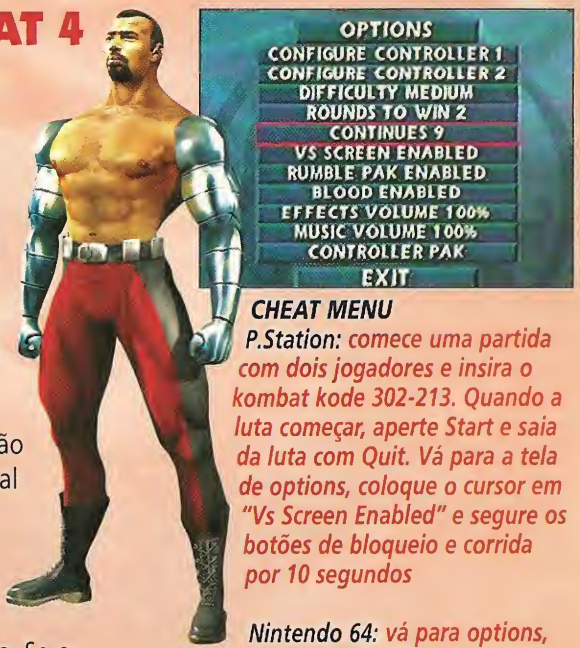
MORTAL KOMBAT 4

P.STATION

NINTENDO 64

MIDWAY
2 jogadores - 1 CD-
memory card/pak

Mortal Kombat 4 é um marco na série mais famosa dos fighting games. A jogabilidade, em três dimensões, inova mas não descaracteriza o jeitão tradicional de **MK**. As finalizações dos lutadores ficaram mais sangüinárias, com quebras de braços, chaves de pescoço e outras coisas tão amáveis quanto. Se o game perdeu um pouco em humor – não há mais babalities e outras gracinhas –, ganhou em visual. Talvez daqui pra frente Mortal e os jogos de luta não tenham mais o mesmo espaço que antes, mas **MK 4** leva o título de melhor jogo da série.



CHEAT MENU

P.Station: comece uma partida com dois jogadores e insira o kombat kode 302-213. Quando a luta começar, aperte Start e saia da luta com Quit. Vá para a tela de options, coloque o cursor em "Vs Screen Enabled" e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos

Nintendo 64: vá para options, coloque o cursor em "Continues" e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos.
Acionando o Cheat Menu, pode-se fazer fatalities facilmente (dando um ↓ + soco alto depois da frase "Finish Him" ou Her) e ver os finais após uma luta. Também permite fazer os códigos para usar os secretos Goro e Noob Saibot

ACIONE GORO

Na tela de seleção de lutadores, vá para hidden, aperte bloqueio e deixe pressionado. Leve o cursor para Shinnok e aperte o botão de corrida. Mantenha os botões pressionados até Goro aparecer. No P.Station, só um dos lutadores pode acioná-lo

ACIONE NOOB SAIBOT

Na tela de seleção de lutadores, vá para hidden, aperte bloqueio e deixe-o pressionado. Leve o cursor para Reiko e aperte o botão de corrida. Mantenha os botões pressionados até Noob Saibot aparecer

ESCOLHA SEU PRÓPRIO DESTINO

Quando for selecionar seu destino (Novice, Master etc.), aperte Start para revelar mais personagens

JOGUE COM MEAT

Termine o jogo no Team Mode e você pode selecioná-lo. Os golpes de Meat são iguais aos do personagem que você escolheu inicialmente

Melhores de 98

TIRO

EINHÄNDER

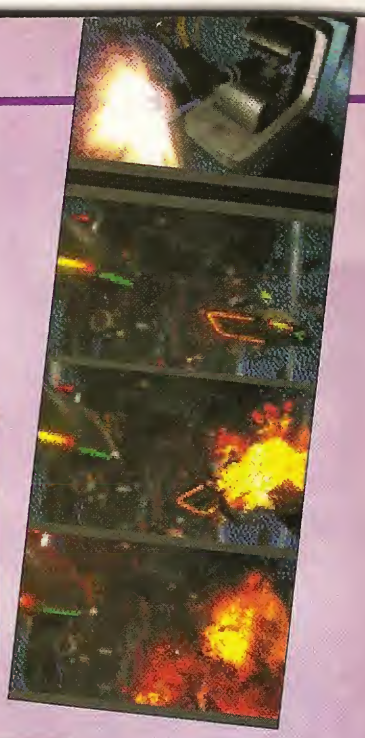
P.STATION

SQUARE
1 jogador - 1 CD- memory card

Einhänder marcou a estréia da Square nos jogos de tiro. Estréia em grande estilo: o game é, de longe, um dos melhores do gênero. Com cenários no estilo de Blade Runner e gráficos muito bem trabalhados, tem um visual de deixar qualquer um de boca aberta. Mas as virtudes não param por aí. O esquema de jogo é muito bem elaborado e a ação é ininterrupta. Além das armas do seu caça, você pode usar as dos inimigos. Basta ser bom o bastante para conseguir roubá-las.

Fase 1 - secret 1: detone todos os néons desta parte para ganhar o primeiro bônus secreto

Fase 1 - secret 2: logo depois da área dos néons, detone rapidamente o carregador de arma. Assim aparece um carregador vermelho. Destrua-o e ganhe um secret



Fase 1 - secret 3: destrua a parte de baixo do sub-chefe. Além de ganhar o secret 3 você é levado para uma outra área no jogo

Fase 2 - secrets 1 e 2: para pegar o primeiro secret, no começo da fase, detone rápido os carregadores de armas para fazer aparecer um desses, vermelho. Destrua-o. Quanto ao secret 2, basta ficar detonando os canhões nesta parte da fase

G-DARIUS

P.STATION

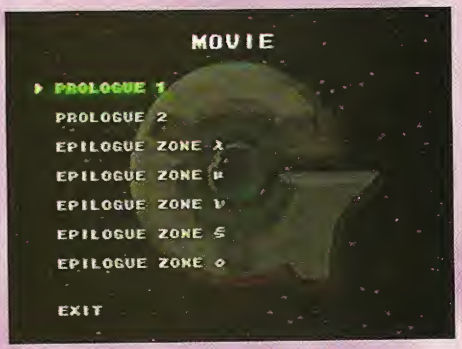
TAITO
2 jogadores
1 CD- memory card

Darius é uma série tradicional, mas seus jogos são sempre inovadores. **G-Darius** não foge à regra. Para começar, sempre que termina uma fase, aparece uma tela em que você deve escolher o caminho que quer seguir. Assim, dependendo do percurso que escolher, você vai ver um final diferente. O que quer dizer que você pode jogar várias vezes sem perder a vontade de continuar mandando bala. Outra novidade é a possibilidade de convencer o inimigo a virar a casaca. Todos os inimigos da ralé e até os sub-chefes podem se juntar a sua quadrilha. Além de ganhar ajuda extra, cada novo inimigo que entrar na sua gangue lhe dará um novo tipo de tiro.

Durante o jogo, procure sempre sugar os inimigos com o tiro Laser. Assim, eles se juntarão a você para detonar os outros. Dá para fazer isso até com sub-chefes

Para acabar com o peixe gigante, acerte a boca e os olhos. Quando ele vier para cima de você, passe por baixo

Continues Infinitos: para ter mais de 100 continues, vá para a tela de opções e selecione Free Play na opção Credit



Ver Todos as Demos: em cima da opção Movie na tela de menu, segure R1+R2+L1+L2 e pressione ↑↑↓↓←→←→. Depois aperte Start

THUNDER FORCE V

SATURN **P.STATION**

TECHNO SOFT
1 jogador
1 CD- memory card

Tente manter-se o máximo tempo com a nave Brigandine. Para isso, evite tomar tiros ou tocar nos inimigos. A Brigandine aumenta muito o poder do tiro

Contra os inimigos frontais, use o Twin Shot ou o laser. O All Range e o Hunter pegam em todas as direções

Velocidade é o ponto forte de **Thunder Force V**. A série nasceu e cresceu no Mega Drive. Pela primeira vez no P.Station, o jogo ganhou gráficos zero quilômetro e um clima futurista. Você comanda uma nave e, usando seus recursos, deve detonar as forças do mal que detonaram Uranus e praticamente acabaram com seus habitantes. As armas são poderosas, mas não é só atirar. Em certos pontos, mais vale pensar que atirar. Velocidade também é fundamental. Quanto mais rápido você mata os inimigos, mais pontos você ganha. Fique de olho nos demos que rolam no começo do jogo e entre as fases. O cineminha é de primeira.

O ponto fraco do último chefe é a cabeça. Decore o padrão de ataques e mande tiros com força total

Derrote os inimigos o mais rápido possível para ganhar mais pontos. O 16 é o multiplicador mais alto

STRIKERS 1945 II

SATURN **P.STATION**

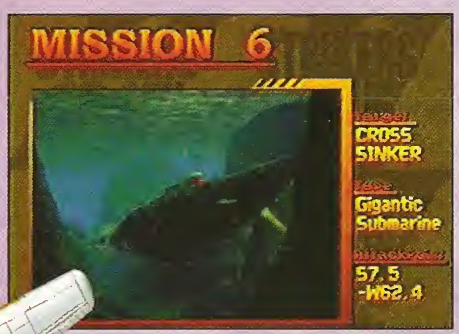
PSIKYO
2 jogadores
1 CD- memory card

Strikers 1945 II traz de volta à cena o estilo dos antigos jogos de tiro para arcade. O lance neste game não é chegar ao final, mas conseguir o maior número de pontos possível. As versões para Saturn e P.Station são idênticas. Nas duas, há seis tipos de aviões com tiros diferentes. Para incrementar ainda mais o jogo, a Psikyo armou todos os aviões com tiros especiais e com bombas. Os tiros especiais só podem ser usados quando a barra de energia está cheia. As bombas são a melhor opção.

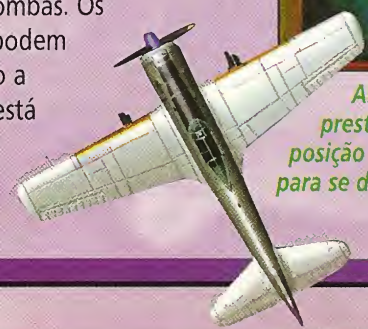
Ao acertar os inimigos você vai enchendo a barra inferior. Ao completar um Level, aperte o quadrado para acionar um tiro especial

Para aumentar a sua pontuação e conseguir algum bônus no final da fase, destrua as casas na parte térrea e pegue as barras de ouro

Entre as naves, a melhor opção fica com a Ki 84. Além de possuir o segundo melhor tiro, tem a melhor bomba



Antes de começar qualquer fase, preste atenção nesta tela. Ela indica a posição correta em que você deve ficar para se dar bem contra o chefe da fase



OUTROS

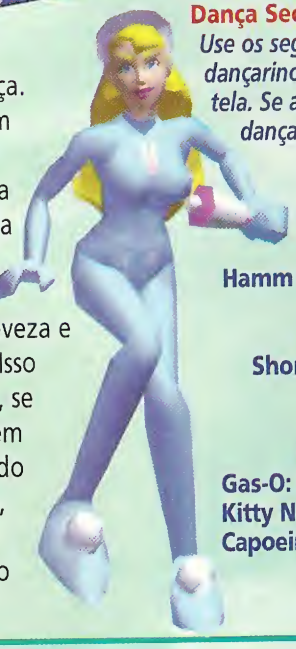
BUST A MOVE

P.STATION

ENIX
2 jogadores - 1 CD- memory card

Bust a Move não está entre os melhores do ano à toa. Além da indiscutível originalidade, o game é divertido e contagiante. Os comandos são bastante simples: basta ser ágil e ter bons reflexos para entrar na dança. Funciona como num jogo de luta. Você tem de apertar uma série de botões para fazer um passo. A movimentação impressiona pela leveza e pelo realismo. Isso quer dizer que, se seu personagem estiver dançando como um robô, o problema é com você e não com o jogo.

Após acabar o jogo com um personagem, você habilitará o dance view. No dance view você verá todas as seqüências e movimentos de seu perssonagem



Dança Secreta

Use os seguintes comandos na parte solo dos dançarinos, ignorando o comando mostrado na tela. Se a parte solo tiver apenas 2 turnos, use a dança normal. A dança secreta dá mais pontos.

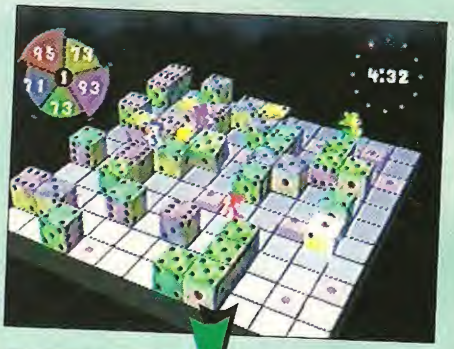
Heat: ↑↓↑ ○, ↓↑↓ X, →←→ ○, ↓↑↓ ○
Frida: ↑↓↑ ○, →←→ X, ↓←↑ ○, ↑→↓ X
Strike: ↑↑← ○, ←←→ ○, →←←↑ ○, ←↑↓→ X
Hamm (Burger Dog): ↓→↑ ○, ↑←↓ X, ↑→↑ ○, ↓←↓ ○
Kelly: →←→ ○, →←← ○, →←→ X, ←↑→ ○
Shorty (Columbo): ↓↓↓ ○, ←→↑ X ↑↑↓ X, ↑↓←→ ○
Hiro: →↑↓ ○, ↑←→ X, ←←↓ ○, →→↑ X
Pinky: ↑←↑ ○, →←↓ ○, ↑↓→ X, ←→↓ X
Gas-O: ←↓→↑ ○, ↑←↓→ X, →↓←↑ X, ↓→↑← ○
Kitty N: ↓↓→ ○, ↑→→↑ X, →↑←↓ X, ←→↑←↓ ○
Capoeira: →↑→ ○, ←↓←↑ X, →↑→← ○, ↓↑←↓ ○
Robo Z: ↑↓←→ ○, ↑←↓→ X, ↓↑↓↑ ○, ↓↓→←← ○

DEVIL DICE

P.STATION

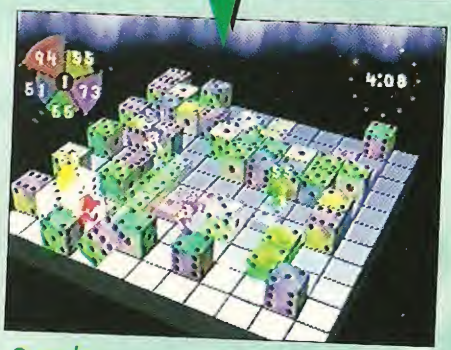
SONY
4 jogadores
1 CD- memory card

Para aprender as técnicas básicas vá colocando para a direita depois de fazer aparecer a tela Rules. Quando voltar à tela de Game Start, coloque para a direita novamente e a tela Basic Technics irá aparecer



Devil Dice é um jogo de estratégia completamente fora do comum. Você joga na pele de um bichinho que anda sobre um tabuleiro cheio de dados espalhados. O negócio é encostar as faces iguais dos dados (dois com dois, por exemplo) para que eles afundem no tabuleiro. A idéia é bastante simples, mas o jogo não é nem um pouco fácil. Você vai ter de quebrar a cabeça para encontrar a solução. Principalmente quando tiver de dar um número determinado de passos para colocar o dado na posição desejada e fazê-los sumir do tabuleiro para passar à próxima fase. Os gráficos do game são espantosos! Tudo é muito limpo e bem definido. Ainda bem: com tantos dados...

Na tela Game Start, coloque para a direita e a palavra Rules vai aparecer. Aqui você aprende as regras básicas do jogo



Quando estiver perdendo o jogo no modo Battle, aperte △. Com isso sua velocidade aumentará e ficará em vantagem com os demais competidores. Isso só funciona se na tela não estiver mais nenhum competidor CPU (computador)

BEAT MANIA

P.STATION

KONAMI
2 jogadores
2 CDs- memory card

Para habilitar o modo Double Play segure os botões (com o controle em original) □ + X + ○ na tela Game Start, aperte Start, segure rápido L1 + R1 e aperte Start de novo

Para habilitar a versão Remix de Metal Gear Solid e mais outras versões de clássicos da Konami é só finalizar todos os estágios, um a um. Quando aparecer o Big Beat Mix é só entrar

Tente passar os estágios no jogo normal para que as músicas apareçam no modo Practice

Lembram do teste de reflexo em que o médico dá uma martelada no joelho do paciente? Este método ficou ultrapassado depois que a Konami lançou **Beat Mania**. O game não é só mais um jogo de DJ. Primeiro, porque o som é de primeira qualidade. As músicas foram selecionadas a dedo e entre elas pode-se encontrar até temas de jogos como **Salamander** e **Metal Gear Solid** remixados. No começo, acompanhar a música é baba. Depois, você terá de apertar tantos botões, que seus neurônios vão ficar embaraçados.

Para habilitar o modo Hidden Play, segure os botões (com o controle em original) L1 + R1 na tela Game Start, aperte Start, segure rápido □ + ○ e aperte Start novamente

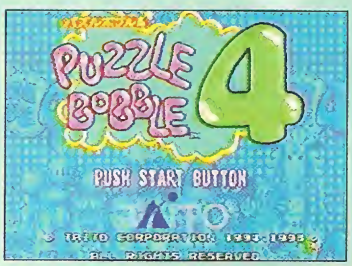
Caso você não entenda o jogo, vá para o modo Practice e acione o modo Auto Play. Com isso verá o CPU jogar sozinho

PUZZLE BUBBLE 4

P.STATION

TAITO
1 jogador - 1 CD- memory card

Na tela Push Start Button, faça △, ←→←, △. Uma carinha vai aparecer no canto inferior direito confirmando a dica. Um novo mundo aparecerá no modo História



Puzzle Bobble é um game feito sob medida para quem quer usar a cabeça sem ficar com o coração a mil. A quarta versão está cheia de novidades. Para começar, agora existe uma série de personagens. Cada um deles usa um tipo de bolinha para acabar com o jogo do adversário (há até bolinhas transparentes, aquelas impossíveis de serem detonadas). Outra novidade é um pêndulo, que deve estar sempre no ponto de equilíbrio para que o game continue. Cabe a você distribuir igualmente as bolinhas. Se terminar o game, rola um tarô. Bom astral!

Para fazer um combo, faça o seguinte: coloque uma ou mais bolinhas de qualquer cor sobre duas outras de mesma cor. Eliminando as de mesma cor, as outras cairão e, automaticamente, outras bolinhas de mesma cor das que caíram serão eliminadas

Terminando o jogo no modo história você habilita o minigame Tarot Love. Aqui você verá sua sorte, futuro e principalmente o seu lado amoroso

SUPER GAMEPOWER

O seu celular funciona? Então aproveite esse milagre, ligue para a nossa Central de Atendimento e corra atrás do prejuízo. Ainda dá tempo de você botar a sua coleção de especiais de SuperGamePower em dia. Se mexe, mano!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 12

Pôster Gigante com os personagens Lara Croft (**Tomb Raider III**), Ethan Hunt (**Mission: Impossible**), Leeloo (**O Quinto Elemento**) e Turok (**Turok II**). Mais dicas e matérias sobre Tomb Raider I, II eIII, O Quinto Elemento (**P.Station**), Mission: Impossible e Turok 2 (**Nintendo 64**)

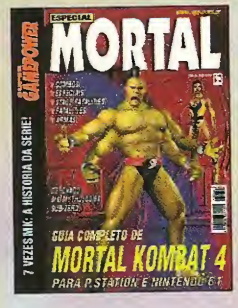
ESPECIAL 11

Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, Mortal Kombat 4, F-1 World Grand Prix, Duke Nukem 64, F-Zero X, World Cup 98 (**Nintendo 64**), Tekken 3, Mortal Kombat 4, MDK, San Francisco Rush, Gran Turismo (**P.Station**), Dracula X, Shining Force III (**Saturn**)

ESPECIAL 10

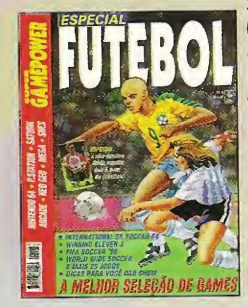
Tudo sobre o console da Sony: o P.Station no mundo; os problemas do canhão de laser; os acessórios disponíves. E mais: a galeria dos melhores jogos já lançados para o console, **Alundra** Detonado, **Brave Fencer Musashiden** e uma Pré-Estréia especial.

ESPECIAL 9



Guia completo de Mortal Kombat 4 para **P.Station** e **Nintendo 64**: a história de MK 4; os 7 jogos da série MK; combos, especiais, stage fatalities, fatalities e armas; dicas e detonado de Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero.

ESPECIAL 8



International Super Star Soccer (**Nintendo 64**), Fifa Soccer '98 (**Nintendo 64, SNes, P.Station, Saturn**) Winning Eleven 3, Hyper Formation, Goal Storm (**P.Station**), Victory Goal, World Wide Soccer 98 (**Saturn**), International SSS Deluxe (**16 bits**)

ESPECIAL 7

Duke Nukem 64, Fighter's Destiny, Extreme-G, Diddy Kong Racing (**Nintendo 64**), Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Resident Evil 2, (**P.Station**), Sonic R, Last Bronx, X-Men vs Street Fighter (**Saturn**), Marvel vs Capcom (**arcade**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto

SUPER ESPECIAL GAMEPOWER

Nº 13 - JANEIRO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Mauricio Pancheri, Fábio Nobre, André Oka (**jogos**) Maxmillian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Executivos de contas: André de Carvalho, Jorge de Oliveira e Fernando Porrino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma publicação da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2º a 6º feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Bureau Relevo Araujo e Lincyr.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A
Impresso na Globo Cochrane Gráfica

STAR WARS: ROGUE SQUADRON, CHEGOU SUA HORA DE LUTAR DE CORPO E ALMA.

2x R$ 49,50

STAR WARS ROGUE SQUADRON

- Ambientes retirados diretamente da série Guerra Nas Estrelas!
- Selecione entre até 5 poderosas naves da Aliança, cada uma com suas características especiais!
- Gráficos ultra definidos e compatíveis com o Cartucho de Expansão!
- Trilha sonora dinâmica que muda de acordo com a tensão do game!
- Compatível com Rumble Pak!

Transforme-se em Luke Skywalker no mais novo combate intergaláctico da série Guerra Nas Estrelas para Nintendo 64, STAR WARS: ROGUE SQUADRON! Depois da batalha de Yavin, o jovem Luke Skywalker formou o Esquadrão Rogue e agora, junto com Wedge Antilles, Luke tem 16 missões para cumprir antes de encerrar sua promissora carreira de Jedi.

NINTENDO 64

por + R$30,00 leve GOLDEN EYE 007 ou DIDDY KONG RACING ou NBA IN THE ZONE ou INTERNATIONAL SS SOCCER

Novo preço

3X R$ 123,00
OU 10x DE R$ 47,56

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98

2x R$ 49,50

SUPERMAN

2x R$ 49,50

BUCK BUMBLE

2x R$ 49,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO

R$ 49,00

LEGEND OF ZELDA

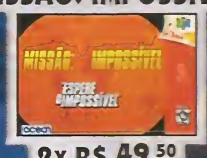
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

2x R$ 64,50

TUROK 2

2x R$ 49,50

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



2x R$ 49,50

FIFA 99

2x R$ 49,50

TOP GEAR OVERDRIVE

2x R$ 49,50

BODY HARVEST

2x R$ 49,50

WIPEOUT 64

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX

2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007

2x R$ 49,50

E MAIS...

BANJO-KAZOOIE
F-ZERO X
CRUIS'N WORLD

2x R$ 49,50 CADA

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS. Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R$ 84,50

ZELDA: LINK'S AWAKENING

R$ 49,90

TUROK 2

R$ 49,90

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

R$ 49,90

QUEST FOR CAMELOT

R$ 49,90

POCKET BOMBERMAN

R$ 49,90

POKÉMON AZUL OU VERMELHO

R$ 49,90 CADA

SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

NOVO design

3X R$ 83,00
OU 10x DE R$ 32,09

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,90

DONKEY KONG COUNTRY 2

R$ 49,90

SUPER MARIO ALL STARS

R$ 49,90

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

VALE UMA Jogada PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card.*

OS ÚLTIMOS SERÃO...

The Ultimate Sports Arcade Game Center

www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.

*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma **Jogada Prêmio.**

Todos os lançamentos de jogos de luta, esportes, Pinballs e Simuladores, compra por combos, desafios e uma galera fera em todos os tipos de games.
Venha para a Sports Arcade e prepare-se para muita ação!

(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Candido de Abreu